Harley Stroh
Rick Maffei
Mike Ferguson

Les Ombres de Léníngrad & autres Contes

L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour





6ᴱ ÉDITION FRANÇAISE

Les Ombres de Léningrad & autres Contes

Harley Stroh, Rick Maffei, Mike Ferguson

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version américaine

Illustrations de couverture : Eddie Sharam

Mort à Louxor (Titre original : Death in Louxor)
Auteur : Harley Stroh
Testeurs : Rob « Doctor Phlegm » Atkinson, Kale «Tommy Gun » Duncan, Matt « Tentacle This » Ruzicka, Matthew « Luck'o'Saurus » Stroh, et Rache Bartmoss

Folie Londonienne (Titre original : Madness in London Town)
Auteur : Rick Maffei
Testeurs : Steve Crovatto, Mike Ferguson, Ken Hart, Dave Nicolette, et Willie Washington
Dédicace : Ce scénario est dédié à Kai, mon fils bien-aimé, la plus belle surprise d'Halloween que j'ai jamais eue

Les Ombres de Léningrad (Titre original : Shadows of Léningrad)
Auteur : Mike Ferguson
Testeurs : John Geoghegan, Ken Hart, Rick Maffei, Eric Mee, Adrian Pommier, Rick Schmitt, Nolan Brown, JP Charpentier, Laura Tank, Ian Ryan, Jeffrey Burchell, Brian Beeson, & Josh Quarles

Pour la version française

Illustrations de couverture : Mariusz Gandzel

Direction éditoriale et recherche photographique : Christian Grussi
Traduction et adaptation : Denis Huneau
Relecture : Elise Lemai
Plans : Christine Schlicht
Illustrations pleine page : Eddie Sharam
Illustrations des créatures : El Théo
Portrait de H.P. Lovecraft : Loïc « Greencat » Muzy
Maquette : Lisette Hanrion

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-35-1
Édition et dépôt légal : octobre 2011

WWW.SANS-DETOUR.COM

Table des matières





Préface

Age Of Cthulhu, des scénarios clefs en main pour L'Appel de Cthulhu

Se déroulant sur toute la surface du globe et arrachées aux pages de l'histoire cachée du monde, les aventures de la gamme Age of Cthulhu publiés par Goodman Games introduisent de nouveaux secrets et des horreurs hallucinées dans vos parties de L'Appel de Cthulhu. Chaque aventure fournit des documents pour les joueurs en abondance, des cartes détaillées, et des investigateurs pré-tirés prêts à risquer leur vie et leur Santé Mentale pour affronter les horreurs d'un univers insensible.

Les trois scénarios de ce volume sont des scénarios d'investigation assez simple, taillés pour l'initiation et la découverte, ou des parties rapides. Pur chaque, des personnages pré-tirés sont à votre disposition.

Note à propos des passages descriptifs en italique

Les passages en italique dans les scénarios décrivent la situation telle que la voient les investigateurs. Vous pouvez lire ceux-ci à haute voix directement à vos joueurs, ou vous en inspirer pour faire vos propres descriptions.



Scénario 1 :
Mort à Louxor

Où les investigateurs découvrent un ancien culte du Nil
Une aventure pour les années 1920's

En quelques mots...

À l'époque des pharaons, un gigantesque mal insondable se leva des sombres profondeurs pour lancer son ombre gibbeuse sur l'ancienne Égypte. Au prix de son empire, Ramsès III emprisonna l'horreur sous les sables de Louxor où elle sommeille depuis lors.
En 1924, une équipe invitée d'archéologues déterra le dernier témoignage de cet ancien mystère et relâcha alors une terreur intemporelle. La mort rôde désormais dans les ruelles poussiéreuses de Louxor et une nouvelle ère d'horreur approche. Vos investigateurs pourront-ils réussir là où le plus puissant des pharaons avait échoué ? Ou tomberont-ils, victimes du passé secret de Louxor ?

Implication des investigateurs

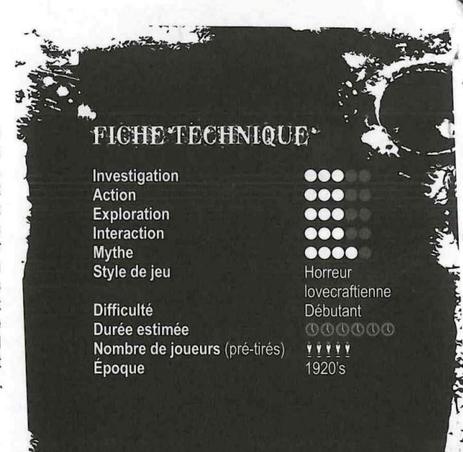
Les joueurs arrivent par avion, invités à Louxor par le professeur Bollacher. (Cf. Pré-tirés p. 44)

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les raisons du massacre** perpétré par le professeur Bollacher.
- **Recueillir des renseignements** à l'Ali Baba, bar miteux de Louxor, auprès de l'épouse du professeur, Rose, et de Joseph, le barman, tout en essayant d'échapper aux adorateurs, qui les surveillent de près.
- **Éviter d'être capturés par les Théosophes,** qui tentent d'entraver leur enquête.
- Se rendre à la Nouvelle Crypte et **mettre fin à la menace des Profonds.**
- **Découvrir, enfin, l'endroit où est emprisonné la Larve Stellaire et la renvoyer d'où elle vient.**

Ambiance

L'aventure débute sur une enquête qui doit être menée tambour battant dans Chicago House, afin de découvrir la raison des nombreux cadavres présents dans le bâtiment. Après cette scène inaugurale à l'atmosphère mêlant folie et égyptologie, les investigateurs se rendent dans un bar miteux de Louxor où ils doivent poser les bonnes questions, puis à Médinet Habou, le Complexe du Temple de Ramsès, pour trouver la Nouvelle Crypte découverte auparavant par Jamison et Bollacher. Il habite une tente parmi celles des terrassiers qu'il dirige, un vieil homme énigmatique, le Vieux Perse, peut les y aider... ou non. Lorsque la Crypte est découverte, ce n'est plus qu'une course contre la montre pour arrêter le réveil de la Larve Stellaire. Et un groupe de Théosophes pourrait bien entraver la progression des investigateurs...



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	5
Époque	1920's

À l'affiche

Professeur Aaron Bollacher
Il déclenche le drame en emportant une pierre angulaire de la Crypte des Profonds qu'il vient de découvrir, provoquant ainsi l'inondation de cette dernière par le Nil et le réveil des Profonds. Il a, depuis, progressivement sombré dans la folie à cause de ses découvertes liées au Mythe et de sa jalousie envers sa femme qui le trompe. Juste avant l'arrivée des investigateurs à Chicago House, il vient de tuer presque toutes les personnes présentes et s'est pendu.

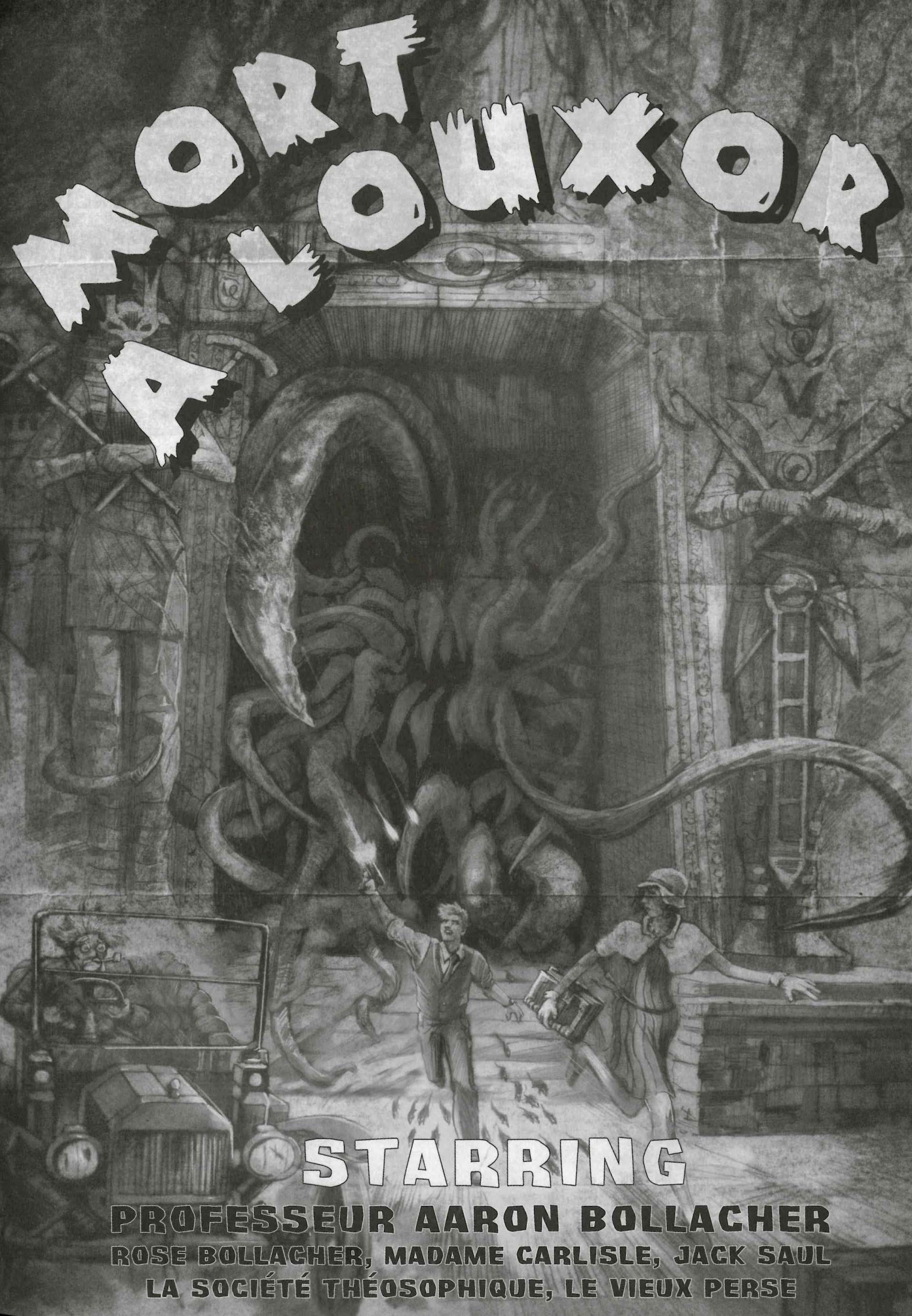
Rose Bollacher
Épouse du professeur, elle a un amant (le professeur Jamison) à qui elle propose de fuir Louxor, car elle a conscience de la terrible vérité qui s'y trouve. Elle n'apprend qu'au cours du scénario la mort de Jamison, sans doute par l'intermédiaire des investigateurs, et met alors fin à ses jours.

Madame Carlisle
Belle et distinguée, toujours maîtresse d'elle-même, cette femme qui arrive d'Inde dirige le groupe de Théosophes.

Jack Saul
Le seul stagiaire de Chicago House encore en vie. Il appartient au groupe des Théosophes et se trouve sous la domination de Carlisle.

La Société Théosophique
Envoyés pour infiltrer Chicago House, ses membres veulent devancer les adorateurs qui veulent réveiller la Larve Stellaire, afin d'acquérir leurs connaissances. Ils sont suffisamment inconscients pour penser qu'ils pourront maîtriser la situation. Les investigateurs sont pour eux des empêcheurs de tourner en rond.

Le Vieux Perse
Chef de l'équipe des terrassiers, mystique zoroastrien, il s'agit en fait du chef du culte voué au retour de la Larve Stellaire. Il cherche à éliminer à la fois les Théosophes et les investigateurs.


MORT À LOUXOR
STARRING
PROFESSEUR AARON BOLLACHER
ROSE BOLLACHER, MADAME CARLISLE, JACK SAUL
LA SOCIÉTÉ THÉOSOPHIQUE, LE VIEUX PERSE

Note à propos des compétences

Remporter la victoire dans *Mort à Louxor* peut dépendre de quelques compétences-clés. S'il n'est pas indispensable que tous les investigateurs possèdent la totalité de ces compétences, il est recommandé que l'équipe ait, dans son ensemble, la liste suivante de compétences :
Archéologie, Architecture, Baratin, Discrétion, Négociation, Médecine, Mythe de Cthulhu, Occultisme, Persuasion, Serrurerie, et *Trouver Objet Caché*.
Enfin, alors que la violence doit toujours être le dernier recours pour un investigateur, il est toujours bon d'aller reconnaître sa route avec un pistolet ou un fusil.

Introduction

En 1924, l'Université de Chicago fonde à Louxor, en Égypte, l'Oriental Institute (Institut Oriental), plus connu sous le nom de Chicago House, qui effectua des études architecturales et épigraphiques sur Médinet Habou, le temple funéraire de Ramsès III. Sous les auspices du Service des antiquités égyptiennes, l'équipe épigraphique et une petite armée d'ouvriers en déterra le temple resté inviolé pendant plus de trois mille ans.

Fin de l'été 1926, l'équipe découvre des reliefs représentant la débâcle de Ramsès face aux « Peuples de la mer ». Une nouvelle fouille ramène une encore plus grande trouvaille sous la forme de poteries, de hiéroglyphes et de nouvelles inscriptions. Le 18 août, travaillant tard dans la nuit, le professeur Aaron Bollacher réussit à traduire les inscriptions pouvant contribuer, selon lui, à établir la prééminence de l'Oriental Institute dans le domaine de l'archéologie :

« *Le Grand Vert incontrôlable, que personne n'avait jamais su combattre, vint hardiment du milieu de la mer et nul ne put lui résister.* »

À la suite de la découverte de Bollacher, le personnel se met à redoubler d'efforts, recouvrant les inscriptions et organisant des fouilles vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Bollacher appelle de vieux amis et anciennes connaissances, rassemblant une équipe d'experts afin qu'elle s 'embarque et traverse l'Océan Atlantique.

Les mystères de l'antique Louxor sont en train de s'éveiller.

Informations pour le gardien

Mille ans avant Jésus-Christ, Ramsès III dirigeait le Nouvel Empire. Au cours de ce règne, l'Égypte fut assaillie par de nombreux ennemis, dont les premiers furent les Peuples de la mer, une nation tribale primitive d'humanoïdes post-Atlantes. Alliés aux Profonds, les Peuples de la mer organisaient de grandes fêtes effroyables et des sacrifices épouvantables en l'honneur (et à l'imitation) du Grand Ancien connu sous le nom de Aat-noth, la Larve Stellaire de Cthulhu.

Contre de tels ennemis, même les formidables armées de Ramsès furent impuissantes. Elles s'alignèrent sur le Nil avec leurs archers, faisant fondre une pluie de flèches sur l'ennemi ; leurs flottes utilisèrent des grappins barbelés pour tirer des eaux les Profonds gémissants, le tout sans résultat.

Incapable d'affronter les Peuples de la mer sur le champ de bataille, Ramsès chercha une autre solution, plus sombre. Appelant le puissant Dagon, il conclut un terrible marché, conduisant des milliers d'êtres humains au cœur du Nil dans une manœuvre désespérée pour préserver son Égypte bien-aimée. Dagon lui répondit en lui fournissant les sorts-clés nécessaires pour invoquer et contrôler les serviteurs du Mythe.

La colère de Ramsès fut terrible et il massacra les Peuples de la mer jusqu'à ce qu'aucune trace de leur existence ne demeure. Le Nil devint rouge du sang de ses ennemis et les crocodiles se gavèrent des corps des morts. Les scribes enregistrèrent les exploits du pharaon comme suit :

« *...ceux qui atteignirent ma frontière, leur graine n'a pas germé. Ceux qui vinrent ensemble sur la mer, la large flamme s'étendit devant eux à l'embouchure du fleuve, tandis qu'un mur de lances les entourait sur le rivage. Leurs cœurs et leurs âmes sont détruits jusqu'à la fin des temps.* »

Ramsès contrôla l'armée des Profonds dans la Nouvelle Crypte située sous Louxor, de manière à pouvoir de nouveau les solliciter en cas de besoin. Et, dans un acte d'*hybris* final, Ramsès conduisit des milliers d'esclaves dans le Nil et contrôla la Larve Stellaire de Cthulhu.

Ce dernier acte d'orgueil et de suffisance mena Ramsès à sa perte. Partout dans le monde antique, les agents du Mythe poussèrent des cris de stupeur. Le puissant Hekla, dans la lointaine Islande, vomit des cendres et des débris dans l'atmosphère. Pendant deux décennies entières, pas un rayon de soleil n'atteint la terre, stoppant la croissance des arbres et empêchant celle de cultures du monde entier. Incapable de nourrir ses armées et en proie à des assassins l'attaquant de tous côtés, le Ramsès III autrefois si puissant glissa dans la disgrâce. Son Égypte bien-aimée, pour laquelle il avait fait tant de sacrifices, sombra dans le chaos et la ruine, l'obligeant, moribond, à défendre son temple mortuaire contre son propre peuple.

Ramsès III et les serviteurs qu'il avait contrôlés sont maintenant endormis depuis près de trois mille ans. Ce n'est qu'avec la découverte du professeur Bollacher et de son assistant Jamison que l'héritage sinistre de Ramsès menace de refaire surface.



Le pharaon avait contrôlé l'armée de Profonds sous Médinet Habou, scellant leurs corps immortels dans des sarcophages remplis de sel en déclarant : « Jusqu'à ce que le Nil coule de nouveau, les Démons de la mer seront en sommeil. »

En étudiant les cryptes situées sous Médinet Habou, Bollacher et Jamison découvrirent une pierre angulaire inscrite d'une vingtaine de runes étranges. Retirant la pierre, ils mirent en branle une série d'événements qui menacent maintenant de mettre un terme à l'ère moderne et risquent de conduire à l'avènement de l'Âge sombre de Cthulhu.

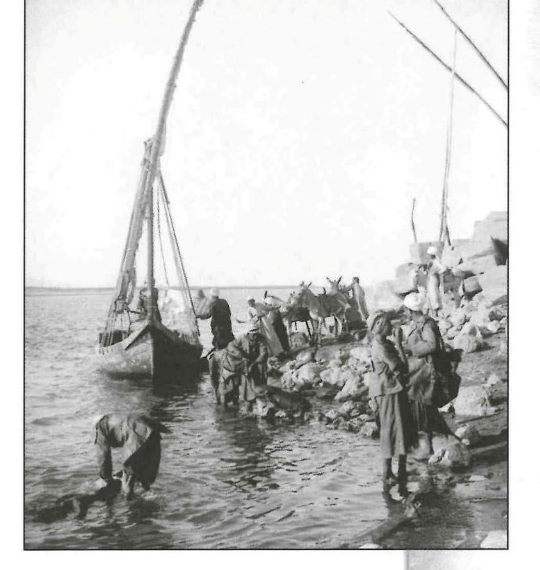
Pendant ce temps, le professeur souffrit horriblement des conséquences de sa curiosité. Hanté en rêve par les horreurs présentes sous Louxor et réalisant en même temps l'infidélité de sa femme, l'esprit de Bollacher se brisa net. Le professeur, poussé à se venger de son épouse, se déchaîna dans Chicago House, tuant selon son bon vouloir et offrant le sang des blessés à des forces obscures inconnues. Sa fureur déclencha une tempête inondant Louxor et augmentant le niveau de l'eau du Nil dans la Nouvelle Crypte, accélérant ainsi la libération des Profonds.

Au moment où les investigateurs arrivent, il est déjà trop tard. Le Professeur Aaron Bollacher et toute son équipe sont déjà morts. Les seuls survivants, un stagiaire et la femme du professeur, ont disparu, s'évanouissant dans les sombres ruelles de Louxor. Les investigateurs pourront-ils empêcher les Profonds de libérer leur redoutable maître ? Ou la Larve Stellaire se relèvera-t-elle pour prendre sa revanche sur les descendants du détesté Ramsès ?

Résumé

Comme il s'agit d'une enquête de forme libre, les personnages-joueurs peuvent suivre un nombre de pistes illimité (et même revenir sur leurs pas) dans cette quête pour résoudre les meurtres de Chicago House. L'aventure est divisée en scènes, de sorte qu'un gardien peut aisément passer de l'une à l'autre selon ses besoins.

- **Ouverture pour les joueurs, cf. p. 11 :** Les enquêteurs volent vers Louxor et sont confrontés à des officiers de police corrompus.
- **Scène 1a, Chicago House, cf. p. 14 :** Les investigateurs découvrent le sort de l'équipe de l'expédition de Chicago House et sont aussitôt pourchassés par la police de Louxor.
- **Scène 1b, Chicago House - Cordon de police, cf. p. 21 :** Les investigateurs retournent à Chicago House pour mener une enquête plus approfondie.
- **Scène 2, L'Ali Baba, cf. p. 23 :** Les investigateurs traquent Rose Bollacher, s'occupent d'un trio de voyous, et commencent à saisir la profondeur du mystère qu'ils ont devant eux.



- **Scène 3, Complexe du Temple de Ramsès, cf. p. 25 :** Les investigateurs découvrent le camp de travail du Vieux Perse et les dévots de la Larve Stellaire, rencontrent Carlisle et Jack Saul, et sont mis sur la piste de la Nouvelle Crypte - l'endroit où les Profonds reposent.
- **Scène 4, Crypte des Profonds, cf. p. 28 :** Premier accrochage des investigateurs avec les serviteurs de Cthulhu enterrés profondément sous Louxor. Un mystère est résolu, mais de nouvelles questions restent en suspens.
- **Scène 5, Planque d'Alexis, cf. p. 34 :** Les investigateurs découvrent les conspirations des théosophes, sont harcelés par un Shoggoth mineur et fuient pour sauver leur peau dans les rues sombres de Louxor.
- **Scène 6, Prison de la Larve Stellaire, cf. p. 38 :** Les investigateurs voyagent dans la Vallée des Idoles, découvrent la prison de la Larve Stellaire, et affrontent l'horreur venue d'au-delà des étoiles.

Enquêtes à Louxor

L'aventure est avant tout orientée vers l'enquête. Même si les dangers - physique, spirituel et mental - rôdent dans chaque coin, des investigateurs rusés peuvent négocier leur parcours dans les environs de Louxor sans jamais avoir recours au combat.

Chaque indice offre deux pistes ou plus permettant de faire avancer l'enquête. La voie que l'histoire prendra dépendra du choix des investigateurs. L'aventure est conçue pour leur offrir des options supplémentaires qui diminuent leurs chances de jamais épuiser toutes les pistes. Chaque rencontre peut être en grande partie résolue grâce aux compétences des investigateurs, mais les gardiens sont toujours les derniers arbitres et il leur faut encourager la créativité et la finesse des joueurs.

1- Chicago House
2-Ali-Baba
3-Complexe du Temple de Ramses
4-Crypte des Profonds
5-La planque d'Alexis
6-Prison de la larve stellaire

Ville de Louxor

Shari Hassan
Shari Cleopatra
Shari Ahmos
El Siyid
Shari Korneh El Nil
El Madina El
Village Ferry
Car Ferry
Shari Mohamed
Shari Maabed
Mat-Haf
Shari Ahmed
Balidi Ferry
Long Ferry
Shari El Matar



Si jamais l'impensable devait se produire et les investigateurs se retrouver complètement bloqués, le gardien devrait les faire se débattre avec cette impasse pendant un temps bref (parfois, l'inspiration naît du désespoir). Mais, comme dans toute partie de jeu de rôle, le gardien devra prendre des mesures avant qu'elle ne devienne trop éprouvante ou ennuyeuse. S'il faut prendre ce genre de mesure désespérée, le gardien lancera la rencontre qui suit en poussant les investigateurs à agir.

Ouverture pour les joueurs

Avant de commencer à jouer, donnez aux joueurs les Documents A et B (page suivante) et demandez à chacun d'entre eux de décrire son histoire et sa relation avec le professeur Bollacher ou avec Chicago House. Des exemples sont fournis avec les personnages pré-tirés.

L'automobile de la police s'arrête devant vous et six hommes en surgissent, vous intimant l'ordre de vous arrêter. Les matraques sorties, ils vous entourent rapidement, exigeant de vérifier vos papiers d'identité.

La police, achetée par Carlisle et les théosophes, guettait des étrangers dont les investigateurs correspondent à la description. Les personnages ont été dénoncés contre de l'argent par un habitant, sans doute un mendiant ou un vendeur de rue.

La police tente de capturer les investigateurs, leur ôte leurs armes et leurs pièces d'identité, puis leur met des cagoules sur la tête en les forçant à s'engouffrer dans la voiture. Elle conduit les investigateurs vers la planque d'Alexis (Scène 5) pour que Carlisle les interroge. La théosophe recueille tous les renseignements qu'elle peut des investigateurs, leur décline ses arguments, puis repart pour finir sa propre enquête. Les investigateurs, quant à eux, doivent s'échapper de la planque s'ils veulent retrouver leur liberté. Voir la **Scène 5** pour plus d'informations.

Six policiers

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Attaques

- Matraque 40 %
  1D6 points de dégâts + impact
- Lutte 40 %
  dégâts spéciaux
- Luger modèle P08 40 %
  1D10 points de dégâts

Jet (1D100)	L'investigateur rêve...
1-7	... d'un paysage désolé formé d'immensités désertiques s'étendant sous un ciel violet dépourvu d'étoiles. Des Profonds dansent et gambadent autour d'un feu crépitant fait de cadavres entassés sur une grande hauteur. Ils font signe à l'investigateur, l'attirant dans la danse.
8-17	... de Louxor abandonnée. Cherchant dans toute la ville, l'investigateur est incapable de croiser un seul être vivant, jusqu'à ce qu'il entre dans Chicago House, où deux jeunes jumeaux lancent des osselets à une table, devant une idole de Cthulhu au regard mauvais. Lorsque l'investigateur entre à l'intérieur, les jumeaux se retournent vers lui, révélant des visages ensanglantés. Ils lui offrent leurs yeux, fraîchement cueillis de leurs orbites vides larmoyantes.
18-24	... d'un sinistre vieillard, enveloppé dans un châle jaune, maladif, faisant signe à l'investigateur d'une main squelettique de s'approcher. Le vieil homme prononce ces mots en sifflant à travers ses dents cassées et pourries : « Cherchez le Vieux Perse parmi les ossements des pharaons morts. Attention au Nil, il coule de nouveau. »
25-29	... d'un bar vide (plus tard, l'investigateur le reconnaîtra comme étant l'Ali Baba). Une femme est assise à ce bar, en train de boire un whisky. Elle porte au front un trou fait par une balle ; une énorme plaie béante, rouge et humide, sort à l'arrière de son crâne. Entre deux verres, elle joue avec les balles tout en rechargeant son revolver.
30-47	... de Chicago House sous un ciel ténébreux. Comme l'investigateur se rapproche du bâtiment, il aperçoit des milliers et des milliers de grenouilles, formant un tapis vert coassant qui ceinture l'institut. Les grenouilles s'écartent de l'investigateur en bondissant, le fixant sans cligner des yeux avec un regard d'adoration.
48-54	... du Nil. L'investigateur est vêtu comme un archer de l'Égypte ancienne et se tient sur la rive en compagnie d'un millier d'entre eux. Tandis qu'il regarde la scène, une armée de Profonds émerge des flots. Derrière celle-ci, le Nil bouillonne au-dessus d'une forme menaçante s'élevant des profondeurs.
55-59	... d'un ancien caveau effondré. Au cœur de ce caveau, un énorme disque de pierre recouvre un puits sombre. Tandis que l'investigateur contemple la scène, trois tentacules soulèvent puissamment le disque et s'en échappent. Alors que ce dernier est éjecté sur le côté, brisant d'étranges sceaux antiques, un gémissement assourdissant emplit l'air.
60-77	... d'une foule de cadavres titubant dans les rues de Louxor. La chair pèle de leurs os, révélant des couches d'asticots et de vers rampants. Les cadavres tombent à genoux et lèvent les bras, rendant un culte à l'investigateur.
78-91	... de Louxor en flammes. Des habitants nus gesticulent, dansent et chantent à la lueur de l'incendie pendant que des bâtiments s'effondrent tout autour d'eux.
92-100	... de lui-même, assis au sommet de ruines qui sont en train de s'effondrer (qu'il reconnaîtra par la suite comme étant Médinet Habou) sous une lune gibbeuse. Alors qu'il contemple la scène, l'investigateur aperçoit des Profonds glisser hors de la Nouvelle Crypte, s'enfuyant furtivement dans l'obscurité.

EGYPTIAN STATE TELEGRAPHS

To Chicago House
1155 E 58th St
Chicago, Il

Date stamp: CAIRO 21 JUIL 926

Orig'l No. 3493 | Words 111

Date 21/07/26

Office of Origin: Louxor

Mes amis, grande nouvelle - stop - Traces d'une Nouvelle Crypte à Medinet Habou - stop - Venez vite - stop - Curiosité d'une ancienneté exceptionnelle et d'une origine étrange qui requiert votre attention immédiate - stop - Indications préliminaires : Second tombeau dans la Vallée des Idoles avec des indices sur la défaite des Peuples de la mer - stop -
Professeur Bollacher, Chicago House, Louxor - stop -

Louxor - Document A

8 juillet 1926

Chers amis,

J'espère que cette lettre vous arrivera bien et je voudrais pouvoir en dire autant. Les fouilles ici à Louxor avancent rapidement. Il semble que chaque jour apporte son lot de nouvelles découvertes. Ce rythme effréné a cependant un coût considérable. Il possède Aaron, je le crains, et un jour sans avancée ne fait que l'épuiser un peu plus.

Pour ma part, je m'ennuie de mes chers amis. La compagnie est difficile à trouver par ici à Louxor, même parmi les collègues de Chicago House. J'avoue que le professeur Jamison est mon seul véritable compagnon, bien que je doive compter mon temps, même avec lui, car cela rend Aaron extrêmement malheureux.

Je suis désolée de vous accabler avec mes préoccupations. Mon seul espoir est que, si vous venez, vous pourrez être d'un peu de réconfort pour mon mari, et conjurer un peu plus longtemps sa folie croissante.

Affections,
Rose Bollacher

Louxor - Document B

Rêves à Louxor

Les Anciens nous parlent à travers nos rêves. À Louxor, où le rideau qui sépare les deux mondes est mince en raison des siècles d'histoire, ces rêves viennent plus facilement, en donnant un aperçu... et la folie qui va obligatoirement avec.

Pour chaque nuit passée à Louxor, un investigateur doit effectuer un test de Santé Mentale. Celui qui échoue passe une nuit sans sommeil, hantée par des rêves générés par les Anciens. Pour chaque investigateur qui échoue à son test de *Santé Mentale*, lancez 1D100 et consultez le tableau précédent.

Arrivée à Louxor

Vous arrivez à Louxor au moment où une tempête se termine. Des éclairs zèbrent encore le ciel sans étoiles, illuminant les rues crevassées et les ruelles poussiéreuses - ainsi que le temple funéraire de Ramsès III - dans une clarté impitoyable, avant que la ville ne retombe dans les ténèbres.
Vous cherchez à distinguer Chicago House à travers les hublots de l'avion maculés de pétrole, mais le bâtiment est noyé quelque part dans le dédale des boutiques en stuc qui s'effritent et des immeubles empilés s'étendant à travers la ville comme des fragments de poterie poussiéreux.
L'avion s'arrête au sommet de la piste défoncée en effectuant un dérapage, au moment même où les premières gouttes de pluie recommencent à tomber.

Les investigateurs qui regardent par les hublots de l'avion remarquent trois voitures de la police de Louxor qui attendent sur la piste. Au bout de cette piste, près du terminal, se trouve une quatrième voiture, envoyée ici pour conduire les investigateurs à Chicago House. Alors que l'avion s'immobilise, cinq policiers l'entourent. Lorsque les passagers descendent la passerelle, la police tire chacun d'entre eux sur le côté, contrôlant ses papiers et exigeant de savoir ce qu'il fait à Louxor.



La police a été envoyée par le capitaine LaSalle avec l'ordre de remettre les investigateurs dans l'avion pour qu'ils repartent de Louxor. Ils ont peu ou pas de justification pour agir ainsi et tentent d'inventer de toutes pièces une raison quelconque pour mettre les investigateurs en état d'arrestation. Des histoires de contrebande, ou même d'armes vendues au marché noir, sont des raisons plus que suffisantes pour que les officiers de police exigent des investigateurs qu'ils retournent à bord de l'avion et repartent de Louxor. Si les investigateurs résistent, la police les appréhende et les conduit à la **Planque d'Alexis (Scène 5)**.

Les investigateurs peuvent essayer de *Baratiner* la police, de soudoyer les agents (*Négociation*, +10 %), de descendre avec *Discrétion* de l'avion (-20 %), ou même de se cacher dans l'avion (*Discrétion*, -10 %) jusqu'à ce que la police s'en aille.
La violence est l'option la moins efficace - elle donne immédiatement à la police les arguments pour employer la manière forte. À moins que les investigateurs filent rapidement, en volant une voiture de police ou dans la voiture envoyée par Chicago House, la police sort les pistolets et exige la reddition immédiate des investigateurs. La police pense n'être là que pour intimider quelques étrangers ; pour le capitaine LaSalle, elle n'a aucun avantage à se retrouver avec des blessés. Lorsqu'il devient clair que la poursuite

Cinq policiers

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé Mentale	45

Attaques
- Matraque 40 %
  1D6 points de dégâts + impact
- Lutte 40 %
  dégâts spéciaux
- Luger modèle P08 40 %
  1D10 points de dégâts



Résumé de la scène

Chicago House a été le théâtre d'un assassinat massif qui éclipse toute la mémoire récente. Le Professeur Bollacher, rendu fou par sa connaissance du Mythe de Cthulhu et sa jalousie envers sa femme adultère, a assassiné tous ceux qui se trouvaient à l'intérieur du bâtiment, puis s'est pendu. Deux personnes ont échappé au massacre : Rose Bollacher, la femme du professeur, et Jack Saul, un agent des théosophes. Chicago House abonde en indices pour des investigateurs à l'affût. Mais le temps n'est pas de leur côté ; ils devront agir rapidement et efficacement pour recueillir les indices nécessaires afin de faire progresser leur enquête.

ou le combat finiront mal, les policiers retournent au commissariat pour transmettre leurs constatations au capitaine.

Indices

Si l'un des policiers est fouillé, les investigateurs trouvent sur lui une note écrite à l'encre bleue comportant les instructions suivantes. Un test réussi de *Métier : Comptabilité* (-20 %) identifie la couleur de l'encre et le style de la plume comme étant celui d'un stylo à plume Waterman de type « Safety ». La note a été écrite sur du papier de boucherie écru.

Retenez les étrangers. Attendez Carlisle demain soir à la planque.

Scène 1a : Chicago House

Utilisez cette scène si les investigateurs atteignent Chicago House lors de leur première nuit à Louxor. Sinon, reportez-vous à la Scène 1b. Si les investigateurs sont amenés par le chauffeur, il les dépose devant la maison puis recule en tournant afin de garer la voiture dans le garage à l'écart.

Bienvenue à Chicago House

Des éclairs fendent le ciel et les coups de tonnerre grondent sur la ville. Un bâtiment se distingue des cabanes de boue et des taudis délabrés, avec ses hauts murs propres, ses arbres bien entretenus, et de hautes fenêtres qui tremblent sous le tonnerre qui roule.

Un éclair illumine un panneau suffisamment longtemps pour que vous puissiez lire les mots écrits dessus : Chicago House.

Les fenêtres sont toutes situées à deux mètres du sol, sauf celles donnant sur la cour (zone 1-1). La porte menant aux appartements des domestiques à l'est du bâtiment est ouverte.

Un certain nombre de cadavres sont disséminés dans la bâtisse. Lorsque le groupe fait face au premier corps (0/1D3 perte de points de *Santé Mentale*), chaque investigateur doit effectuer un test de *Santé Mentale*, ce qui ne sera pas le cas pour les corps suivants.

Les investigateurs ont un temps limité pour rassembler les indices. Quinze minutes après qu'ils soient entrés dans Chicago House, un groupe de neuf policiers arrive. Voir **Résumé** à la fin de la scène.

Zone 1-1 - Cour

L'entrée extérieure

Des marches mènent à une cour de pierre donnant sur le parc. De hautes fenêtres flanquent une double porte en bois très élaborée, et - curieusement - la cour est presque envahie par des grenouilles de toutes tailles. Sculptée avec des dessins travaillés et d'anciens motifs égyptiens, la lourde porte brille sous la pluie. Une unique lumière scintille quelque part à l'intérieur du bâtiment, mais le reste de l'édifice est plongé dans l'obscurité.

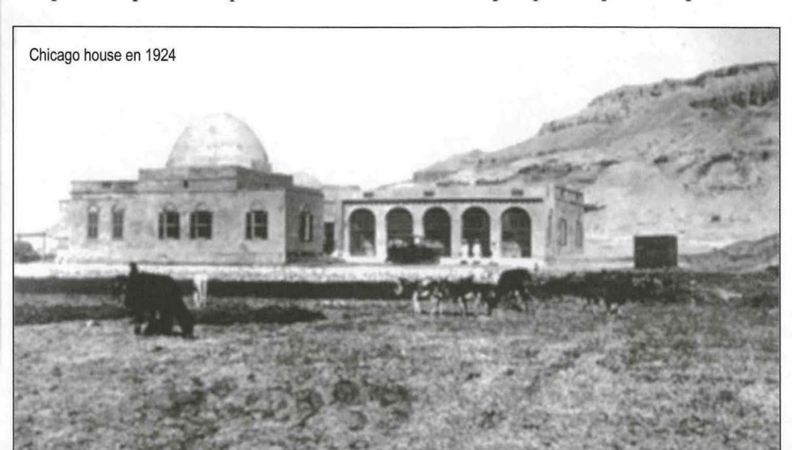
La porte est verrouillée (*Métier : serrurerie*, +10 %). Les fenêtres de chaque côté de la cour sont ouvertes à l'air de la nuit. A chaque minute passée dans la cour, les éclairs ont une probabilité de 25 % de se déclencher de l'autre côté du bâtiment, découpant à travers les vitres de la double porte la silhouette du professeur Bollacher pendu à la poutre du bureau (zone 1-2).

Zone 1-2 - Grande Salle

Une salle immense et... un occupant

De hautes étagères remplies de livres et des tables encombrées de tout un fatras dominent cette salle plongée dans l'obscurité, destinée à l'étude. La pluie ruisselle sur les hautes fenêtres. La foudre frappe quelque part à proximité et, dans l'éclair aveuglant de lumière, vous apercevez un corps pendu aux chevrons.

Aaron s'est suicidé quelques minutes avant l'arrivée des investigateurs ; un examen révèle que le cadavre est encore chaud. Il s'est donné la mort en grimpant jusqu'à l'une des larges poutres en bois de la salle d'étude, sur laquelle il avait accroché une corde fabriquée à partir d'un cordon électrique. Il s'est ensuite enroulé la corde autour du cou et s'est brutalement jeté au sol. La violence du coup lui a brisé net les cervicales et a presque décapité le corps.


Chicago house en 1924

Chicago House



Louxor - Document C

Les investigateurs peuvent examiner le cadavre après l'avoir descendu de la poutre. Les mains du professeur, son manteau, et la semelle de ses souliers sont barbouillés de sang ; une paire de lunettes cassée est fourrée dans une poche, ainsi qu'un couteau de cuisine ensanglanté. Son front est oint d'une huile parfumée (de la myrrhe), et un flacon fermé par un bouchon contenant la même huile réside dans sa poche de gilet. Ses vêtements sont détrempés par l'eau (suite à l'assassinat du stagiaire dans la zone 1-7), et une flaque d'eau et d'urine s'est accumulée au sol sous le corps.



Indices

Une inspection de la salle d'étude permet de trouver de nombreux livres, dépliants et documents dédiés à l'égyptologie et à l'archéologie, mais rien qui soit de nature surnaturelle ou arcanique. Une pierre de granit taillée en forme de quadrilatère repose sur la plus grande table. Un test en *Sciences humaines : archéologie* (+20 %) permet d'identifier la pierre comme une sorte de pierre angulaire. Un examen superficiel révèle que l'une de ses faces est lisse, comme si elle avait été usée par l'eau ou par le vent ; le côté opposé est marqué d'une rune singulière (montrez aux joueurs le Document C ci-contre). Un test réussi en *Sciences humaines : archéologie* (-10 %) permet de traduire le texte comme suit :

retenez le Hâpy sacré
sécurisez le Grand Vert
les eaux montent, l'Ancien revient

La pierre angulaire est un bouchon provenant de la Crypte des Profonds (cf. scène 4, page 28).

Zone 1-3a Bureau du Professeur Bollacher

Un bureau en pleine confusion

Ce bureau sombre est en plein désordre, encombré de papiers, de livres et de brochures, comme si un vent impétueux les avait dispersés. Un bureau, avec une chaise renversée à côté de lui, occupe le centre de la pièce. Des photographies encadrées ont été jetées avec violence contre les murs, disséminant des tessons de verre sur le sol. Le professeur, dans sa folie, a détruit son bureau, en espérant faire disparaître toute preuve ayant trait à ses recherches. Il y a largement réussi - il reste très peu de choses à glaner. Les livres et les documents traitent tous d'égyptologie, en particulier de l'Histoire de l'Égypte.

Indices

Un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) permet de remarquer que l'une des photographies au cadre brisé représente les membres de l'expédition et date d'il y a deux semaines. Sept personnes sont nommées sur la photographie, et cinq d'entre elles gisent mortes à Chicago House. En comparant la photo de l'équipe avec les cadavres disséminés dans Chicago House, les investigateurs peuvent découvrir que Mme Bollacher et un assistant anonyme (Jack Saul) ont échappé au massacre.

Zone 1-3b : Chambre du Professeur Bollacher

Une chambre pêle-mêle

Cette chambre abrite un grand lit et une abondante garde-robe. Les draps sont en désordre et la garde-robe elle-même a été mise sens dessus dessous.

Cette chambre accueillait autrefois le professeur Bollacher et son épouse Rose. Outre des vêtements appartenant au professeur et à sa femme, il reste peu de choses à découvrir ici, sauf par les investigateurs les plus minutieux.

Indices

Des investigateurs extraordinairement attentifs peuvent se rendre compte que, parmi l'ensemble de bagages assortis qui se trouvent dans l'armoire, le jumeau de la plus grande pièce est manquant (Rose Bollacher l'a emporté). Un test réussi d'*Intuition* confirme que l'essentiel des vêtements féminins a été pris, à l'exception d'un article ou deux que Rose, dans sa fuite précipitée, a laissés tomber sur le sol.

Zone 1-4a : Bureau du Professeur Jamison

Un bureau bien tenu

Cette pièce bien tenue dispose d'un grand bureau en bois et d'un certain nombre d'étagères empilées les unes au-dessus des autres et remplies de nombreux volumes imposants. Une série de diplômes encadrés est fixée au mur, à côté d'une carte à grande échelle représentant le Nord de la ville de Louxor.

Les investigateurs examinant les diplômes déterminent facilement que ce bureau était celui du Professeur Jamison - le meilleur ami de Bollacher et son seul rival dans le domaine de l'égyptologie. Il fut le premier à mourir lorsque la folie s'empara de son confrère. Un examen sommaire de la pièce permet de remarquer les traces de sang menant de la chambre du professeur Jamison (zone 1-4b) à la bibliothèque (zone 1-8).

Indices

Une inspection minutieuse du bureau (*Trouver Objet Caché*) permet de découvrir le journal d'expédition de Jamison. Les quatre dernières entrées concernent les date du 5 août au 1er septembre (cf. document D ci-contre). L'entrée pour aujourd'hui, 3 septembre, est vide.

Enfin, au fond d'un tiroir du bureau, se trouve une boîte en bois toute simple avec un couvercle de verre, contenant un flacon de céramique bouché qui renferme de l'huile de myrrhe et six bâtonnets acérés sculptés dans du bois de caroubier. Jamison organisait ses préparatifs en se basant sur une traduction libre de la pierre dissimulant la Nouvelle Crypte (cf. zone 4-1, page 28), estimant - à juste titre - que cette pierre pouvait apporter une solution pour vaincre les Profonds.

Zone 1-4b : Chambre du Professeur Jamison

Une chambre terriblement « habitée »

Un lit est placé contre le mur du fond et une valise ouverte se trouve au sommet d'une malle contre le mur opposé. Une forme drapée inerte est étendue au bord du lit et vous remarquez que du sang s'est accumulé sur le sol.

Le corps appartient au professeur Jamison, la première victime de Bollacher. N'importe qui ayant en sa possession une photo de l'expédition peut identifier le corps. Le professeur avait dans la poche de son manteau un portefeuille et un passeport, ainsi qu'un trousseau de clefs permettant d'ouvrir toutes les portes de Chicago House (y compris la zone 1-5).

La gorge de Jamison a été tranchée. Le corps est froid, ce qui indique que le médecin a été tué avant les autres cadavres de Chicago House.

Indices

Témoin de la progression de la folie de Bollacher, Jamison envisageait de s'enfuir avec Rose. La valise est à moitié remplie de ses vêtements et de ses effets personnels. Une note manuscrite de la main de Rose a été laissée sur les vêtements (cf. le document E ci-dessus).

La note n'est pas signée, mais si les investigateurs ont un exemple de l'écriture de Rose, un test réussi en *Comptabilité* en identifie correctement l'écriture. Tout chauffeur de taxi et la plupart des habitants de la ville peuvent diriger les investigateurs vers l'Ali Baba, un bar mal famé des bidonvilles au nord de Louxor.

Chéri,

Je suis désolée, mais je ne peux pas supporter davantage la folie de Bollacher. Je sais ce que j'ai vu dans la crypte. Je respecte ta décision de rester près de lui, même si mon cœur se brise. Si tu changes d'avis, je t'attendrai à l'Ali Baba demain soir à 9 heures. Viens avec moi en Espagne — nous pouvons laisser derrière nous l'enfer de Louxor et nos pensées ne s'attarderont plus jamais sur son atrocité immortelle.

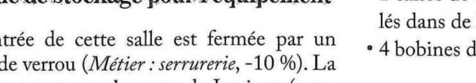
Je t'attendrai.

Louxor - Document E

Louxor - Document D

- 5 août : Reprise des travaux sur la Grande Muraille de Médinet Habou. Hiéroglyphes presque impossibles à déchiffrer, mais Bollacher a confiance.
- 18 août : Bollacher loin. Rose et moi travaillons sur une nouvelle traduction. Plaisir de travailler avec quelqu'un d'autre que le vieux malabar.
- 25 août : Découverte ! Traduction et carte pour nouvelle crypte. Bollacher de retour cette semaine. Rose refuse d'aider à ouvrir la crypte
- 1er septembre : Bollacher conduit expédition vers nouvelle crypte. Rose angoissée, menace de partir. Bollacher saisit avec pierre angulaire

Quelque chose a changé — me demande s'il sait.



Zone 1-5
Salle de stockage pour l'équipement

L'entrée de cette salle est fermée par un solide verrou (*Métier : serrurerie*, -10 %). La clé se trouve sur le corps de Jamison (zone 1-4b).

Une source d'équipement

Cette salle poussiéreuse contient plusieurs grandes caisses. Des étagères supportant d'autres boîtes recouvrent les murs. De la paille en vrac, utilisée pour l'emballage, jonche le sol. À côté de la porte, un marteau à pied-de-biche pend à un crochet.

Le Professeur Jamison était chargé de superviser le matériel d'expédition, qui est conservé dans cette salle de stockage, principalement dans des boîtes, enveloppé dans de la paille et du papier journal.



Fouiller dans les boîtes prend du temps et n'apporte aucun indice. Toutefois, pour des investigateurs qui ne se seraient pas convenablement préparés pour l'aventure, cette salle est une mine d'or. Il faut 1D4 minutes pour ouvrir chaque boîte ou la moitié de ce temps si les investigateurs se dépêchent (endommageant alors les objets fragiles). Les investigateurs peuvent trouver :

- 3 paires de jumelles puissance 8 (fragiles)
- 1 tente en toile
- 6 jeux complets d'outils pour les fouilles (pelles, leviers, pioches)
- 1 appareil photo de grande taille (fragile) et 25 rouleaux de pellicule noir et blanc
- 100 cartouches de munitions calibre .30 emballées dans de la sciure
- 4 lampes à pétrole (fragiles)
- 20 fagots de bougies (6 bougies par fagot)
- 2 lampes de poche (fragiles)
- 10 boîtes d'allumettes
- 3 bouteilles de bourbon du Kentucky (fragiles)
- 6 bidons contenant un gallon de kérosène
- 1 caisse de 10 bâtons de dynamite emballés dans de la sciure
- 4 bobines de câble (15 mètres chacune)

Zone 1-6
Chambres des stagiaires

Des chambres simples

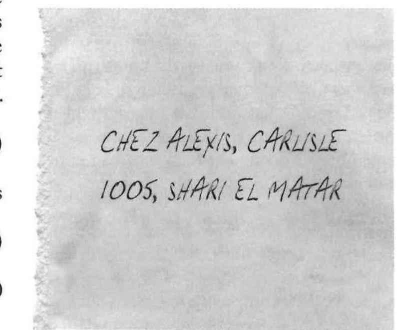
De chaque côté de cette salle se trouvent un lit avec une cantine à sa tête, et un grand coffre à tiroirs à côté de la porte.

Ce sont dans ces deux chambres que les quatre stagiaires - William Loomis, Timothy Lowe, Reginald Smithson, et Jack Saul - passaient la nuit. Bollacher assassina les trois premiers et laissa leurs cadavres dans la bibliothèque (zone 1-8) et les douches (zone 1-7). Le quatrième stagiaire, Jack Saul, un agent des théosophes, parvint à s'échapper sain et sauf.

Indices

Trois cantines sont remplies avec les vêtements et les effets personnels des stagiaires (portefeuilles, passeports et souvenirs). Une comparaison approfondie de leur contenu avec celui de la dernière cantine (test de *Trouver Objet Caché* ou d'*Intuition*) révèle qu'il est tout à fait banal : les vêtements sont pliés, mais usagés, il n'y a pas de portefeuille ou de passeport et, de manière générale, il n'y a aucun objet personnel. La dernière cantine appartient à Jack Saul, qui possède également un second appartement à Louxor. Jack est parti plus tôt ce soir-là pour se rendre à un rendez-vous avec ses supérieurs, et a ainsi pu réchapper au massacre. Une fouille minutieuse de la quatrième cantine (*Trouver Objet Caché*, -15 %) révèle un bout de papier qui s'est glissé entre la cantine et le lit. Le morceau de papier est ainsi rédigé (cf. ci-dessous)

La note fait référence au lieu de la réunion de



CHEZ ALEXIS, CARLISLE
1005, SHARI EL MATAR

Jack. L'adresse indiquée sur la deuxième ligne est facilement identifiable par un chauffeur de taxi - c'est la localisation de la planque d'Alexis.

Zone 1-7
Douches et salle de bains

Des douches inquiétantes

D'épais nuages de vapeur se déversent devant vous par les portes. À l'intérieur, vous discernez une douche carrelée de blanc et une salle de bains. De l'eau bouillante sort de la douche, remplissant la pièce de vapeur.

La douche ouest contient également une victime de Bollacher.

Le cadavre d'un stagiaire

Un corps nu se trouve face contre terre dans la douche, sa peau écarlate à cause de l'eau brûlante.

Le corps est celui de Reginald Smithson, l'un des stagiaires de Bollacher. Ce dernier l'a poignardé à mort puis a scié ses doigts avec un couteau de cuisine. Les doigts manquants se trouvent dans la bibliothèque (zone 1-8).

Zone 1-8 - Bibliothèque

Des livres et des morts

D'énormes étagères recouvrent, du sol jusqu'au plafond voûté, les murs de cette pièce, entrecoupées de trophées de chasse et de fusils. On y trouve également des chaises confortables en osier, ainsi que deux fauteuils en cuir rembourrés disposés en face d'une énorme cheminée. Une odeur d'encens flotte dans l'air.

Les cadavres des stagiaires de Bollacher, William Loomis et Timothy Lowe, reposent dans les fauteuils ; tués par du cyanure, les corps contemplent la cheminée d'un regard éteint.

Peu de temps avant de se suicider, Bollacher mit le feu à presque toutes les découvertes récentes de l'équipe d'expédition. Des cendres provenant de documents, cartes, photographies et négatifs fument encore dans la cheminée. Aucun de ces éléments n'a survécu aux flammes et ils ont tous été réduits à néant. Un cube d'encens repose au sommet des cendres fumantes (c'est la partie d'un rituel destiné à chasser les agents de la Larve Stellaire).

Après avoir brûlé les documents, Bollacher a utilisé les doigts de Reginald Smithson pour écrire dans le sang sur le manteau de cheminée :

RIENVOENIDLAATNICOIN ENNISL

Le message est en fait deux phrases combinées - Réveil Anciens, Inondation Nil - une référence aux hiéroglyphes énigmatiques se trouvant à l'extérieur du caveau de l'Ancien (cf. scène 4, page 28) et à la catastrophe qui s'ensuivrait si les eaux du Nil venaient à monter dans le caveau.

Bollacher a ensuite placé les huit doigts et les deux pouces sur la dalle devant la cheminée. Les doigts coupés sont disposés dans une forme qui rappelle les runes protogermaniques. Un test réussi en *Sciences occultes* identifie correctement la rune comme signifiant la mort par noyade.

Deux fusils de calibre .30 sont suspendus au mur. Bien qu'ils ne soient que des fusils de chasse au trophée, ils restent utilisables, même s'ils ne sont pas chargés.

Zone 1-9 - Chambre noire

Une chambre noire sens dessus dessous

Une forte odeur de produits chimiques vous agresse les narines. Cette chambre noire est sens dessus dessous et des produits chimiques ont effectivement été déversés sur des piles de négatifs déchirés, de papier photographique et d'appareils photo cassés.

Bollacher a méthodiquement détruit le laboratoire de photographie, brûlant dans la cheminée de la bibliothèque (zone 1-8) tous les négatifs et les épreuves qu'il pouvait trouver. Il quitta la salle en plein désordre, certain d'avoir dissuadé tout prétendu investigateur qui espérerait retrouver des preuves de ce que l'équipe avait découvert.

Indices

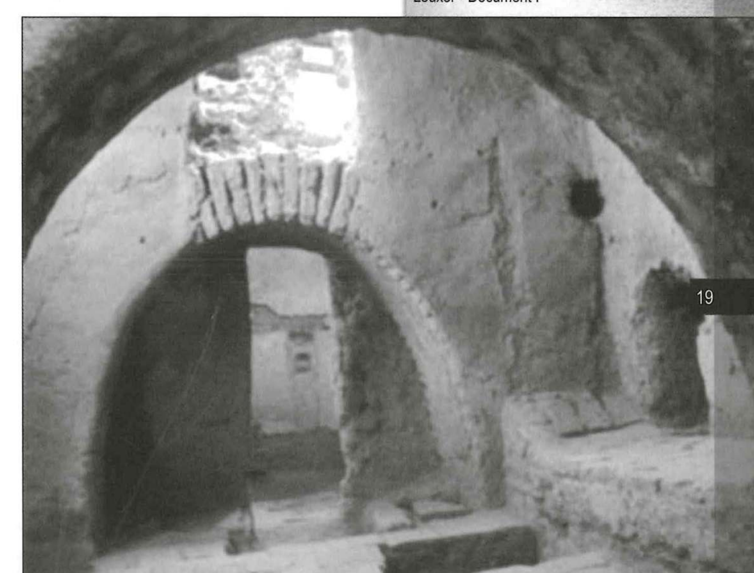
En dépit des efforts de Bollacher, un rouleau de pellicule est resté intact et se trouve à l'intérieur de l'un des appareils photo cassés (*Trouver Objet Caché*, +10 %). Si les investigateurs réussissent à développer le film (grâce à un test de *Photographie* et deux heures de travail ininterrompues), ils découvrent la seule photo restante de la crypte des Profonds. (cf. le Document F ci-dessous)

Zone 1-10a
Salle à manger des domestiques

Une salle à manger crasseuse

Deux longues tables marquées par l'usure occupent cette pièce crasseuse. Des cafards luisants courent sur des piles d'assiettes et de bols sales.

Louxor - Document F





Tolkat le majordome

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 45

Attaques

- Revolver cal. 38 37 %
  1D10 points de dégâts
- Lutte 30 %
  dégâts spéciaux

C'est dans cette salle à manger que les domestiques prenaient leurs repas à l'écart des membres de l'expédition. Il n'y a rien ici d'intéressant pour les investigateurs.

Zone 1-10b - Cuisine

Une cuisine désorganisée

La cuisine est en plein désordre, des ustensiles sont renversés sur le sol, parmi des assiettes, des tasses brisées, etc. Trois grands réfrigérateurs se trouvent contre le mur du fond, en face de plusieurs poêles en fonte et de fours.

Lorsque Bollacher saisit le grand couteau de boucher dans la cuisine, il renversa accidentellement une étagère, répandant son contenu sur le sol. Le bruit alerta la nourrice et lui donna le temps de fuir de Chicago House en compagnie des enfants dont elle avait la garde.

Zone 1-10c Chambres des domestiques

Des chambres rudimentaires

Deux ensembles de lits superposés s'entassent dans la petite pièce. Un coffre simple en bois, marqué par l'âge, se trouve entre les lits, servant de table de fortune.

Si les investigateurs examinent ces pièces avant l'arrivée de la police, ils découvrent six domestiques regroupés dans celle située au nord-ouest, dont la porte est verrouillée de l'intérieur ; pour pouvoir entrer, les investigateurs doivent la défoncer ou convaincre les domestiques effrayés de les laisser entrer (*Baratin*, -10 %).

Les domestiques ont peu de choses à déclarer. Dans la soirée, ils ont vu le professeur Bollacher ajouter de la poudre dans les digestifs de deux de ses stagiaires. Pendant que ces derniers buvaient dans la bibliothèque, Bollacher fit irruption dans la cuisine, se saisit d'un couteau sur le râtelier, et renversa une étagère. Les domestiques, inquiets de l'état frénétique du professeur, le suivirent dans le quartier des stagiaires, où ils regardèrent, horrifiés, Bollacher poignarder à mort Reginald. Les serviteurs s'enfuirent pour se cacher dans leurs appartements, verrouillant la porte et la bloquant avec des meubles. Ils ne savent rien de la mort des autres membres de l'équipe de Chicago House ou des raisons qui se cachent derrière la folie du professeur.

Des investigateurs inspectant la pièce trouveront peu de choses leur permettant de poursuivre leur enquête. Le coffre contient quatre vêtements de travail de rechange en coton blanc, ainsi que deux articles tirés de la liste ci-dessous.

Le gardien doit lancer deux fois 1D10 ou sélectionner les articles s'il le souhaite (cf tableau ci-dessous)

Zone 1-11a Chambre du majordome

Un simple verrou sécurise la porte (*Métier : serrurerie*, +10 %). Le majordome du professeur se cache, silencieux, à l'intérieur, son esprit brisé par les visions dont il a été témoin cette nuit. Il attaquera toute personne entrant dans la pièce, prenant l'investigateur pour le professeur Bollacher, ou - pire - pour les horreurs que celui-ci avait l'intention d'invoquer.

Une fois que les investigateurs ont réussi à ouvrir la porte :

Un majordome sur les nerfs

La porte s'ouvre sur une pièce sombre. Une silhouette surgit dans l'ouverture, se découpant dans la fenêtre, et s'écrie : « Reculez ! »

Le majordome vide son revolver sur les investigateurs, puis se jette par la fenêtre, tentant de fuir dans la nuit. Même s'il est capturé, il a peu de choses à dévoiler aux investigateurs ; son esprit est complètement brisé.

Indices

S'il est hypnotisé (*Psychanalyse*), le majordome peut rapporter ce qu'il a vu. Il parle en égyptien (*Égyptien*, +10 %). Au choix du gardien, même les investigateurs qui ne comprennent pas cette langue peuvent saisir des bribes de ce qui suit : *La tombe est noire, remplie de poussière et d'air vicié. Des marches en gradins. Le professeur prend la pierre, la pierre angulaire ! Le Nil ! Il arrive pendant la nuit, monte dans le tombeau, se répandant avec les morts, réveillant les Anciens ! La pluie arrive ! Le Nil !*

1D10	Articles personnels
1	Un peigne en os
2	Un jeu de cartes usagé
3	Une paire de dés en bois
4	Un ciseau à bois émoussé en bois et un œuf en bois
5	Un ancien calendrier imprimé de l'année 1923, avec les dates rectifiées à la main pour correspondre à l'année en cours
6	75 quirsh en pièces de monnaie et un billet de 50 quirsh
7	Un chapeau de feutre aplati
8	Un bracelet en argent comportant une représentation gravée du cours du Nil
9	Une paire de chaussures auxquelles il manque les talons
10	Une pelote de ficelle avec les fils emmêlés

Le majordome se met à crier de manière incontrôlée et se griffe les yeux avant de tomber inanimé. Quels que soient les soins prodigués, le majordome mourra quatre heures plus tard des suites de la brutale détérioration de son esprit.

Zone 1-11b
Chambre de la nourrice

Une chambre bien rangée

Un lit tout simple, parfaitement fait, se trouve en face d'un petit bureau. Au-dessus du lit, un crucifix en argent est suspendu à un clou. Une armoire est installée à côté de la seule porte de la pièce.

Lorsque les massacres ont commencé, la nourrice des Bollacher, Miss Christy, s'est enfuie avec les enfants du professeur. Elle n'a rien emporté avec elle - une fouille superficielle de la garde-robe révèle que rien ne manque ou n'a été dérangé. Tous les vêtements de Miss Christy et ses effets personnels sont là, en parfait état.
Il n'y a rien ici qui permette de poursuivre plus loin l'enquête.

Zone 1-11c
Chambres des enfants

Des chambres d'enfants décorées par des enfants

Un petit lit simple, impeccablement fait, se trouve au centre de la pièce. Un coffre à jouets est situé contre le mur du fond, à côté d'un bureau. Différents dessins, réalisés au crayon de cire et à l'aquarelle, sont accrochés aux murs.

C'est dans ces deux pièces que logeaient les jumeaux du professeur Bollacher. Son fils, James, occupait la salle à l'ouest ; sa fille, Mélanie, la salle à l'est. Lorsque le professeur commença à tuer ses stagiaires, Miss Christy prit discrètement les enfants dans leur lit. Au moment où les investigateurs arrivent à Chicago House, elle et les jumeaux sont déjà sur un bateau s'éloignant de Louxor (les jumeaux joueront un rôle prépondérant dans les futures aventures de la série *Age of Cthulhu*).

Indices

Comme la plupart des enfants, James et Mélanie sont sensibles aux pouvoirs surnaturels qui les entourent mais, contrairement à eux, les jumeaux ont passé leur enfance à jouer avec et autour d'anciennes reliques appartenant à des cultures disparues. Tous deux ont développé une capacité singulière à détecter les agents et les forces du Mythe de Cthulhu et n'ont pas encore développé d'attachement au rationnel, s'intéressant à l'univers qui fonde la folie des adultes.
En conséquence, leur salle de jeu est parsemée d'évocations des Grands Anciens dans leurs diverses manifestations. Des investigateurs réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* (-10 %) reconnaissent le dessin griffonné au crayon comme celui d'une évocation de Cthulhu lui-même et l'aquarelle délavée comme celle d'une évocation fidèle de R'lyeh. Les enfants ont tous les deux commencé de manière inconsciente à confectionner des idoles, James travaillant l'argile tandis que Mélanie sculptait le bois. Les enfants ignorent complètement le sens de leurs compagnons de jeu « imaginaires » et amis « invisibles », même s'ils ont conscience que, parfois, ils sont chargés de faire des choses que les jumeaux savent être très, très méchantes.

Scène 1b - Chicago House
Cordon de police

La police arrive à Chicago House et met en place un cordon de sécurité. Deux policiers sont postés sur les lieux du crime pour le restant de l'aventure. Les investigateurs doivent utiliser *Baratin* (-10 %), *Discrétion* (-20 %) ou d'autres solutions inventives pour leur échapper.
Une fois que la police est arrivée sur les lieux, il devient beaucoup plus difficile pour les investigateurs de recueillir des preuves ou des indices. Tous les corps sont enlevés de la scène du crime, les serviteurs se cachant dans la zone 1-10c sont emmenés pour être questionnés, et le majordome est tué alors qu'il tente de fuir Chicago House. Les investigateurs sont obligés d'être raisonnables s'ils veulent découvrir les autres indices, qui doivent être décelés sans alerter la police qui surveille l'extérieur.

Scène 2 - L'Ali Baba

Résumé de la scène

L'Ali Baba est un bar mal famé situé au sud de la partie Nord de Louxor. Les investigateurs peuvent y être attirés par la note manuscrite que Rose Bollacher a laissée dans la Scène 1, par un tuyau fourni par Madame Carlisle dans la Scène 5, ou à partir des remarques désinvoltes sur Rose Bollacher faites par le Vieil Homme de Perse dans la Scène 3.
Un coup d'œil rapide balayant le bar permet d'identifier Rose Bollacher assise dans un box dans une quasi-obscurité (zone 2-2). Elle est en état d'ivresse avancé et ne remarque pas les investigateurs.
Trois adorateurs observent la scène depuis une table à proximité (zone 2-3) et font un mouvement vers Rose ou vers les investigateurs si une occasion favorable se présente. Enfin, Josef Mourad, le barman (zone 2-4), en sait plus qu'il n'en faudrait sur Louxor et peut être la source de certaines informations si les investigateurs abattent convenablement leurs cartes.
L'Ali Baba est petit et l'on s'y sent à l'étroit. Il n'a que deux issues : la porte d'entrée et la sortie sur la ruelle qui se trouve dans la réserve (zone 2-5).

Policiers

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

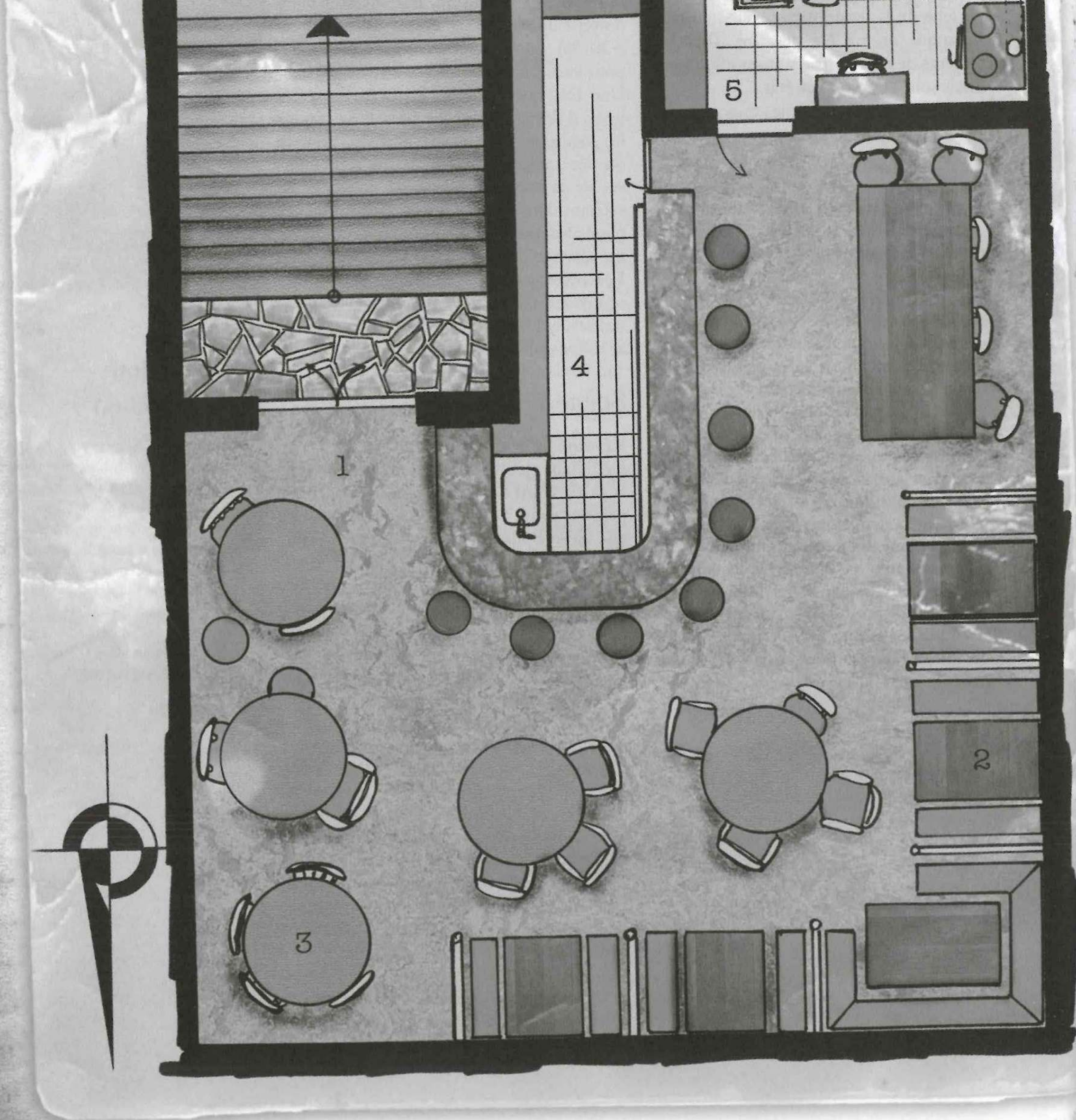
Attaques
- Matraque 40 %
  1D6 points de dégâts + impact
- Lutte 40 %
  dégâts spéciaux
- Luger modèle P08 40 %
  1D10 points de dégâts

Conclusion de la Scène 1

Après avoir fui Chicago House avec les jumeaux, Miss Christy a alerté la police. Une équipe d'officiers de police arrive sur les lieux quinze minutes après les investigateurs (utilisez les statistiques des policiers de la scène 1b ci-dessous). Neuf officiers de police enfoncent la porte d'entrée et se frayent un chemin à travers le bâtiment. Si les investigateurs sont capturés à l'intérieur de Chicago House, ils sont menottés et emmenés à la planque d'Alexis, Scène 3.

L'Ali Baba

0 1m



Zone 2-1 - L'Ali Baba

Bienvenue à l'Ali Baba

La pluie martèle la rue boueuse alors que vous descendez les marches de pierre crasseuses menant au bar. L'air est chargé de l'odeur du tabac et de celle, aigre, du vinaigre, du mauvais vin et de la bière éventée. Un bar de petite taille occupe un mur ; des box sombres et des tables grasses recouvertes de cigarettes écrasées garnissent le reste de la petite salle. Des lumières électriques tamisées et des bougies vacillantes offrent un peu de lumière, mais cette semi-obscurité semble convenir aux clients.

À moins que les investigateurs aient pris la peine de se *Déguiser* (-10 %), ils apparaissent immédiatement comme incongrus. Cela n'a pas beaucoup d'importance pour le buveur solitaire, mais de tels individus offrent des informations de manière encore plus improbable. En fait, les clients lorgnent vers les investigateurs avec des regards tombants et soupçonneux.

Se battre dans l'Ali Baba

Alors que les bagarres font partie de la vie du bar, il n'est pas dans l'intérêt des investigateurs de provoquer ici un combat. Car les autres clients risquent de penser que les étrangers cherchent la bagarre avec les gens du coin, et ils rejoindraient la mêlée. Josef ne se joint pas à la lutte, mais il est prompt à y mettre fin si elle dépasse quelques coups de poings et bouteilles cassées. Les clients n'entrent pas en lice pour se faire du mal - lorsqu'un investigateur lui porte un coup, le client concerné prend ses jambes à son cou.

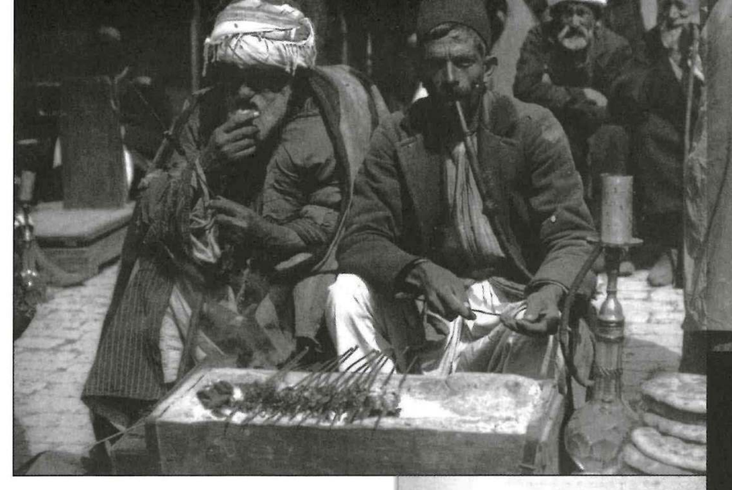
Zone 2-2 - Rose Bollacher

Une femme bien esseulée

Une femme isolée est assise dans un box au fond de la salle, spectacle incongru au milieu des autres clients du bar. Une valise est posée à côté d'elle sur le sol. Elle est habillée pour le voyage avec une robe sage. Un long manteau est posé à côté d'elle. Ses cheveux noirs sont tirés en arrière en une tresse serrée, nouée d'un ruban bleu. Elle a déjà descendu une bouteille de bourbon et entamé sa deuxième, buvant gorgée après gorgée le contenu d'un grand verre crasseux.

Il s'agit de Rose Bollacher, la femme du professeur et l'un des deux seuls membres de l'expédition à avoir échappé à sa colère meurtrière. Elle a l'intention de fuir Louxor, mais attend son amant, le professeur Jamison. En vain : Jamison est mort des mains du professeur Bollacher dans le déchaînement nourri à la fois par sa folie et par sa jalousie.

Rose n'est pas une héroïne. Femme adultère, elle a abandonné ses beaux-enfants pour s'enfuir avec le professeur Jamison. Elle est, de plus, touchée par la même folie qui hante



son mari et l'a conduite à cet état pitoyable. Au moment où les investigateurs la trouvent, Rose est ivre, uniquement soutenue par la table sur laquelle elle s'appuie. Elle refuse de quitter le bar, insistant sur le fait que Jamison l'y rejoindra. Il s'agit simplement d'un raisonnement logique pour une vérité qu'il lui faut encore admettre : elle a décidé de se suicider pour mettre un terme à la folie qui la ronge et ne quittera pas le bar en vie.

S'entretenir avec Rose Bollacher

Ivre, Rose parle ouvertement et librement avec tous ceux qui souhaitent la distraire de sa mélancolie. Si elle estime que l'on se moque d'elle ou qu'on lui parle avec condescendance, ou si elle est confrontée au sort de Chicago House, elle tire un revolver de son sac. Voir ci-dessous pour la triste fin de Rose Bollacher. Si on la distrait de son état dépressif, Rose est en mesure de répondre à un certain nombre de questions des investigateurs. Gardez d'abord à l'esprit que son mental est fragile ; la confronter avec le fait que son amant, son mari, et les membres de l'équipe de l'expédition sont tous morts, l'accable. Selon l'orientation des questions des investigateurs, le gardien peut paraphraser les textes suivants.

- ***Pourquoi avez-vous fui Chicago House ?*** Mon mari. Il était fou, obsédé par la nouvelle crypte de Jamison et les secrets qu'ils croyaient y trouver. Il était obsédé par ce que la traduction appelait le Grand Vert, et Aaron ne pouvait pas supporter l'idée selon laquelle Jamison pourrait découvrir quelque chose qu'il aurait lui-même aurait raté. Cette jalousie, combinée à la folie, l'a rendu insupportable (un test de *Psychologie* (+10 %) révèle qu'elle cache sa liaison avec Jamison mais se rend compte que ce fut l'événement-clé qui a mis son mari hors de lui).
- ***Qu'est-ce qui a rendu fou le professeur Bollacher ?*** Ceci (Rose ouvre sa valise et prend une lourde sculpture en pierre enveloppée dans du coton. Voir **Indices** ci-dessous, pour plus de détails). Il l'a trouvée dans le nouveau tombeau. Depuis qu'elle a surgi dans notre vie, la tragédie a suivi.

Sept clients du bar

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 45

Attaques
- Bouteille de vin/bière 40 %
  1D4 points de dégâts + impact
- Bagarre 40 %
  1D3 points de dégâts + impact



La fin de Rose Bollacher

Si les investigateurs apprennent à Rose que Jamison est mort, s'ils se retournent pour partir, ou s'ils pressent Rose pour qu'elle s'en aille elle-même, elle tire un revolver de son sac et le place sur son front en prononçant : « Cthulhu fhtagn », avant de se tirer une balle dans la tête et de tomber en avant. Sa mort est instantanée. Josef, croyant que les investigateurs ont assassiné Rose, appelle immédiatement la police. Les officiers sont généralement lents à se rendre dans les bidonvilles et mettent effectivement 1D20+10 minutes pour arriver sur les lieux.

Trois adorateurs

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Attaques

- Bouteille de bière 40 %
  1D4 points de dégâts + impact
- Couteau de combat 40 %
  1D4 + 2 points de dégâts + impact

Louxor - Document G



- ***Qu'est ce que c'est* (l'idole) ?** Mon mari a dit que c'était la clé d'un ancien secret - la solution pour le Grand Vert. Je vais la détruire afin qu'elle n'ait plus aucune chance de propager plus loin sa folie (un test de *Psychologie* (-10 %) révèle qu'elle ment et qu'elle est en fait incapable de se résoudre à détruire l'idole).
- ***Qu'est-ce que vous voulez dire par : « folie » ?*** Les rêves du Grand Vert. Il parlait à Aaron dans ses rêves, il lui a enseigné la langue des anciens et les sortilèges des damnés.
- ***Qu'est-ce que le « Grand Vert » ?*** C'était une inscription que Jamison a trouvée sur le mur des ruines de Médinet-Habou, le temple funéraire de Ramsès III. Elle a obsédé Aaron à compter du jour où ils ont traduit les hiéroglyphes. « Le Grand Vert incontrôlable, que personne n'avait jamais su combattre, vint hardiment du milieu de la mer et nul ne put lui résister. » Cette même inscription les a conduits à la nouvelle crypte.
- ***Où se trouve la nouvelle crypte ?*** Je ne sais pas. Jamison n'a jamais révélé son emplacement à qui que ce soit hormis Aaron. Ils ont cependant utilisé une équipe de terrassiers pour les aider. L'un d'eux est probablement au courant.
- ***Où peut-on trouver les terrassiers ?*** Ils vivent dans un camp sur le site même, à Médinet Habou. Demandez le Vieux Perse. Il règne sur l'endroit (un test de *Psychologie* (+10 %) révèle qu'elle craint profondément cet homme).
- ***Qui est Jack Saul ?*** L'un de nos stagiaires. Un garçon calme et réservé. Mais dégourdi. Il a passé beaucoup de temps avec Jamison et Aaron pour apprendre le métier.
- ***Qui est Madame Carlisle ?*** Jack l'a mentionnée la semaine dernière. Une amie, je pense ? Elle est censée être venue d'Inde par bateau à vapeur.

Indices

L'idole de la Larve Stellaire est l'indice le plus évident se trouvant à l'Ali Baba, mais la conversation avec Rose offre beaucoup d'autres pistes.

Après la conversation, les investigateurs devraient être conscients du fait qu'il leur faut enquêter à Médinet Habou (Scène 3, le Complexe du temple de Ramsès), soit pour trouver la « nouvelle » crypte, soit pour rencontrer le Vieux Perse et les hommes qui ont travaillé aux fouilles avec Jamison et Bollacher.

Même en état d'ivresse, Rose refuse de se séparer de l'idole. Les investigateurs peuvent lui soutirer par la ruse (*Baratin* ou *Persuasion*, -20 %) mais, si on lui ôte de force, Rose se met à appeler au secours, attirant les adorateurs de la zone 2-3. Sous prétexte d'aider une femme en détresse, ils tentent de voler l'idole pour leur propre compte.

Un test en *Mythe de Cthulhu* (+10 %) identifie l'idole comme la représentation égyptienne d'une Larve Stellaire. Toute personne dépassant le test de 10 % ou plus est certaine que l'idole n'est pas une représentation du Grand Cthulhu, tout en étant bien en peine d'expliquer pourquoi.

La base de l'idole porte une série d'inscriptions qui circonscrivent une colonne de tentacules (cf. le Document G ci-dessous). Même si le gardien doit accueillir favorablement tous les tests que les investigateurs voudront entreprendre, ces derniers ne comprendront pas le sens de ces inscriptions, qui semblent symboliser ce qui suit : trois étoiles ; la pluie ; une tête de bélier ; un croissant de lune ; une rivière.

Zone 2-3 - Les adorateurs

Trois adorateurs sont assis à une table voisine, regardant Rose avec un intérêt à peine voilé (*Trouver Objet Caché*, +20 %). Cependant, leur intention malveillante n'est pas immédiatement évidente : après tout, Rose est une femme ivre appartenant à la classe supérieure, seule, dans une taverne remplie d'hommes - les adorateurs ne sont pas les seuls à s'intéresser à elle.

Les adorateurs sont déguisés en dockers, vêtus de pantalons, de chemises et de turbans gras, et portent de longs couteaux de combat recourbés rentrés dans leurs ceintures. Les investigateurs qui sont allés au camp des ouvriers dans le Complexe du Temple de Ramsès (Scène 3) les reconnaissent avec un test réussi de *Trouver Objet Caché* ou de *Psychologie*.

Les adorateurs n'ont qu'un seul but : récupérer l'idole de la Larve Stellaire. Si les investigateurs repartent avec l'idole, les adorateurs se précipitent à l'extérieur par la porte arrière (zone 2-5) et les prennent en embuscade au moment où ils passent dans la ruelle.

Si les investigateurs réussissent à l'emporter sur les adorateurs et les fouillent ensuite, ils tombent sur une feuille pliée de papier parcheminé sur laquelle on peut lire :

Trouvez la femme et récupérez l'idole. Utilisez tous les moyens nécessaires. Il est impératif que nous la récupérions avant que C. n'arrive.

Zone 2-4 - Josef Mourad

Un serveur qui connaît bien des choses... mais contre rétribution

Le serveur au bar est un personnage discret, emblématique d'un grand nombre d'habitants du quartier pauvre de Louxor. Sa peau est très bronzée à cause d'une vie de dur labeur, son visage est grêlé par la maladie, et ses mains noueuses suggèrent une existence faite de violence. Ses yeux - cependant - sont différents : rapides et vifs comme ceux d'un faucon du désert.

Josef a vécu toute sa vie à Louxor. Au cours des dernières années, il a accumulé une grande quantité d'informations générales sur la ville, ses intrigues et ses habitants. Contrairement au reste des clients du bar, il est disposé à parler aux investigateurs... contre rémunération. Un pot-de-vin de 10 $ ou plus (ou de 5 $ avec un test réussi de *Négociation*) incite Josef à partager son opinion sur la ville. Si les investigateurs ont désespérément besoin de pistes, le gardien peut utiliser Josef pour ramener l'enquête sur ses rails. Il connaît également la liste de rumeurs suivante - notez que Josef ne fournit pas spontanément ces informations, mais que des questions ou conversations adroites sont nécessaires pour l'orienter dans la bonne direction.

- ***Depuis combien de temps est-elle (Rose) ici ?*** Toute la nuit. Buvant sec, comme une jeune fille qui court à la catastrophe.
- ***Qui sont-ils (les adorateurs) ?*** Jamais vus auparavant. C'est pas des habitués et, pour sûr, ils ne ressemblent pas à des dockers.
- ***Connaissez-vous un dénommé Jack Saul ?*** Bien sûr. On l'a vu beaucoup par ici, payant des coups et recrutant des voyous pour Carlisle. Il possède un appartement sur Shari El Matar.
- ***Connaissez-vous une dénommée Carlisle ?*** L'une de ces épouses impérialistes britanniques, une occultiste venant de l'Inde. Faut pas lui faire confiance, mais elle est agréable à regarder. J'l'ai pas vue depuis un mois ou deux, mais j'ai entendu dire qu'elle reviendrait d'ici deux semaines.
- ***Que savez-vous sur Médinet Habou ? Les ruines de Ramsès ?*** Un lieu étrange avec lequel j'ai toujours eu une appréhension. Regardez vous-mêmes les équipes d'ouvriers autour. Des hommes dangereux, qui ont l'habitude de prendre ce qu'ils veulent par la force, si vous voyez ce que je veux dire.
- ***Qui est le Vieux Perse ?*** Il dirige les équipes d'ouvriers de Médinet Habou. Poli par devant, mais il vous plantera un couteau dans le dos pour un demi-schilling. Pourtant, si vous désirez quelque chose de la part des équipes d'ouvriers, le Perse est la personne avec qui parler.

Si une bagarre éclate dans le bar, Josef laisse faire pendant 1D4+2 rounds avant de la disperser. Si l'un des combattants a recours à des armes véritables (autres que ses poings, des bouteilles de bière ou des tabourets de bar), Josef étend le bras pour prendre le fusil à double canon qu'il conserve appuyé contre le bar. Il tire un premier coup au-dessus de la tête des combattants, dispersant l'essentiel du groupe et réservant le second à ceux qui persisteraient à poursuivre la bagarre.

Zone 2-5 Sortie par la porte arrière

L'entrée du bar est toujours déverrouillée tandis que la sortie donnant sur la ruelle est barrée de l'intérieur. Pour l'ouvrir de l'extérieur, la porte doit donc être enfoncée, ce qui peut attirer l'attention de Josef (zone 2-4).

La sortie à l'arrière

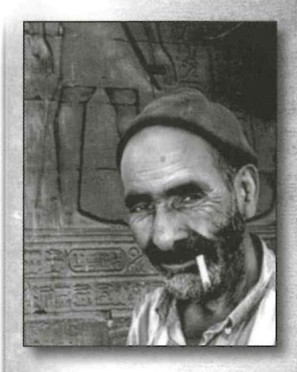
La réserve est remplie de caisses de bichir et de denrées alimentaires en train de pourrir. Les rats détalent sous vos pas et les cafards courent au pied des murs, fuyant la lumière. En face de la porte se trouve une autre sortie.

Scène 3 - Complexe du Temple de Ramsès

La Scène 3 se déroule à Médinet Habou, le complexe funéraire de Ramsès III. C'est ici que vivent les équipes d'ouvriers, dans leurs maisons de tentes, louant leurs services à des archéologues ou des épigraphistes. Contrairement à beaucoup d'habitants de Louxor, ils sont ouvertement amicaux envers les étrangers, les accueillant dans l'espoir d'obtenir un travail. Mais cette amitié est seulement superficielle - les équipes d'ouvriers sont notoirement connues pour être fidèles les unes envers les autres et pour ne jamais trahir la confiance de leurs frères. Une équipe d'ouvriers a été infiltrée par un culte voué à l'adoration et à la libération de la Larve Stellaire. Bien qu'il y ait seulement une poignée d'adorateurs actifs dans la zone des maisons de tentes, l'attachement viscéral de l'équipe d'ouvriers au secret protège le culte.

Résumé de la scène

Un certain nombre de raisons peuvent mener les investigateurs à se rendre sur les ruines. Des investigateurs entreprenants peuvent venir directement ici après avoir quitté Chicago House dans l'espoir de tomber sur la « Nouvelle Crypte ». D'autres peuvent y aboutir à la suite des pistes fournies par Rose Bollacher dans la Scène 2. Enfin, les investigateurs s'échappant des griffes des théosophes à la Scène 5 peuvent également arriver en ce lieu, en essayant de devancer Madame Carlisle et Jack Saul pour arriver à la Nouvelle Crypte.



Josef Mourad

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Attaques

- Coup-de-poing américain 51 %
  1D4 + 2 points de dégâts + impact
- Fusil de chasse à double canon cal. 12 48 %
  4D6 points de dégâts
  20 cartouches

Sept adorateurs

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Attaques

- Couteau de combat 40 %
  1D4 + 2 points de dégâts + impact



Vingt-cinq terrassiers

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 45

Attaques

- Bagarre 35 %
  1D3 points de dégâts + impact
- Pelle/pioche 30 %
  1D6 points de dégâts + impact

Trois voyous

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 35

Attaques

Couteau de combat 40 %
1D4 + 2 points de dégâts + impact
Matraque 40 %
1D6 points de dégâts + impact

Le but de cette scène est de mener les investigateurs - par des indices ou des informateurs - à la Scène 4 : La Crypte des Profonds.

Zone 3-1 - Médinet Habou

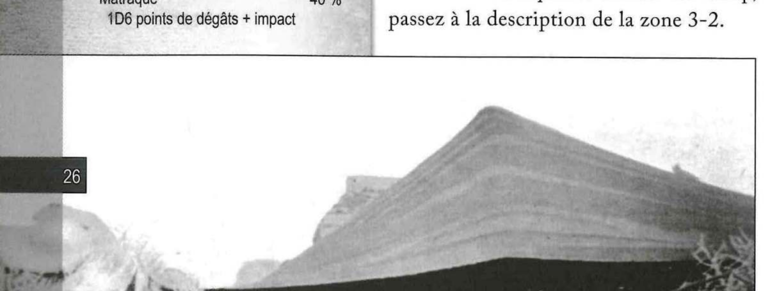
La description qui suit suppose que les investigateurs se rendent dans les ruines après la tombée de la nuit, bien que la scène reste en grande partie identique quel que soit le moment de la journée où elle se déroule. Lisez ou paraphrasez le texte suivant lorsque les investigateurs arrivent pour la première fois au Complexe du Temple de Ramsès.

Arrivée à Médinet Habou

La pluie incessante martèle les ruines, dévalant en ruisseaux rouges les trottoirs usés et les murs de pierre effrités. La pluie froide forme un rideau humide, trempant vos vêtements et vous refroidissant jusqu'à l'os.

À la lumière des éclairs éblouissants, vous discernez les contours d'un camp de travail situé à proximité du cœur des fouilles. Entre deux roulements de tonnerre, vous percevez le son éloquent de tambours.

Les investigateurs sont libres de s'approcher du camp comme bon leur semble. L'obscurité permet, même pour les moins habiles, de se faufiler à travers les ruines. Une fois que les investigateurs se trouvent à moins de cinquante mètres du camp, passez à la description de la zone 3-2.



Zone 3-2 - Zone des tentes

Une fête pleine de mystères

Au cœur des fouilles se trouve une zone de tentes abritée de la force de la tempête par un ancien mur de pierre. Au milieu de cette vingtaine de tentes en toile brûle un feu de joie, ronflant en dépit de la pluie. Des silhouettes menaçantes gesticulent et dansent autour du feu, hurlant sous l'orage, se passant et se repassant des bouteilles avant de les jeter dans les flammes crépitantes.

Il y a plus de vingt formes dansant à la lumière du feu et davantage encore dans l'ombre. La violente tempête a fait resurgir l'âme primitive des terrassiers ; en dépit de la tempête (ou, plus précisément, à cause d'elle), ils boivent et dansent, hurlant en rythme avec le tonnerre.

Les investigateurs peuvent se tromper très grossièrement sur cette célébration en la prenant pour un rite lié à Cthulhu. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* (+10 %) permet de déterminer que les danseurs sont tout simplement ivres et prennent plaisir à être sous l'orage. Si un investigateur remporte le test par 10 % ou plus, son estimation de l'équipe d'ouvriers ivres est plus précise : si la danse n'est pas un rite lié à Cthulhu, on trouve cependant des nuances occultes dans certains des hurlements des danseurs.

Il y a en tout trente-deux terrassiers, dont sept sont des adorateurs dévoués corps et âme à la Larve Stellaire. L'ensemble des terrassiers accueille les investigateurs dans leur cercle, leur offrant du vin, de l'alcool fort, et un abri sous les auvents de leurs tentes. Les membres du culte, pour leur part, font de leur mieux pour mettre les investigateurs à l'aise. Pendant que cinq adorateurs s'assurent de satisfaire leurs besoins, les deux autres courent à l'arrière avertir le Vieil Homme de Perse. Ils reviennent après une minute ou deux, ordonnant aux investigateurs de les suivre.

Un combat avec les adorateurs n'est pas dans l'intérêt des investigateurs. Les autres membres de l'équipe d'ouvriers sont prompts à venir en aide à leurs frères en combattant avec des pelles, des pioches, et des couteaux de combat à longue lame. Une fois blessé, un terrassier normal cesse le combat, tandis que les adorateurs se battent jusqu'à la mort, pensant aveuglément que leur divinité, la Larve Stellaire, les protège.

Tentes

Inspecter les tentes ne fournit aucun indice. Les investigateurs découvrent des caches d'aliments conservés dans des pots fissurés en argile, des bouteilles d'alcool fort et de vin, des lits pliants, des lanternes, et des outils destinés aux fouilles.

Zone 3-3 - Tente du Vieux Perse

Le Vieux Perse, en bonne compagnie

Dans ce camp de fortune, la tente vers laquelle vous vous dirigez est plus grande que les autres, solidement arrimée contre l'orage par de lourds

blocs de pierre. À l'intérieur, derrière trois voyous musclés et des rabats de toile volant au vent, le mobilier de la tente se révèle usagé, mais confortable. A son centre, une marmite repose sur un poêle à bois. Au fond se trouve un lit de qualité. Des tapisseries d'une origine particulière sont accrochées de tous côtés, ce qui rend la tente, grande par ailleurs, petite, et provoque un sentiment de claustrophobie.
Un homme à barbe grise portant un turban noir est assis au centre de la tente, se réchauffant les mains devant le poêle. Un couple de Britanniques est assis à sa gauche, tous les deux tirés à quatre épingles malgré la tempête déchaînée.

L'homme à la barbe grise est le mystique zoroastrien nommé le « Vieux Perse » par les Anglais, ou « Abou » (père) par les terrassiers et adorateurs égyptiens. Le couple de Britanniques est composé de Madame Carlisle et de Jack Saul, des théosophes envoyés pour infiltrer Chicago House. Les investigateurs ayant la photo des membres de l'expédition (zone 1-3a) reconnaissent immédiatement Jack Saul comme l'un des deux survivants des meurtres de Chicago House.
Si les investigateurs ont perdu l'idole de la Larve Stellaire dans la scène 2, elle est posée sur une table derrière le Vieux Perse.
Jack Saul est un beau jeune homme d'une vingtaine d'années aux yeux bruns, qui jette des coups d'œil nerveux à droite et à gauche. Madame Carlisle est une femme attirante aux cheveux noirs, d'un âge indéterminé - soit dans la quarantaine et ayant incroyablement bien vieilli, soit au début de la vingtaine et plus mûre que son âge. Calme et posée, elle s'oppose à la nervosité constante de Jack, le calmant avec un frôlement de la main et parlant à sa place dès que le jeune homme hésite.
À l'insu des théosophes, le Vieux Perse est le chef du culte de la Larve Stellaire qui se dévoue activement à libérer son maître de son ancienne prison. Que les investigateurs s'en rendent compte ou non, les chefs des trois factions en jeu sont ici réunis, en train de prendre le thé sous la même tente.
Lorsque les investigateurs entrent dans la tente, le Vieux Perse leur sourit et leur fait un signe de la main pour désigner les chaises à proximité, comme s'il avait depuis le début prévu des invités. Jack, soupçonnant l'intention des investigateurs, jette des regards comme s'il allait sauter au plafond, pendant que Carlisle allume simplement une cigarette au feu du poêle et sourit chaleureusement à travers la fumée qui s'en dégage.

La teneur de la rencontre est en grande partie laissée au bon vouloir des investigateurs. Madame Carlisle se met en retrait, attendant que les investigateurs fassent le premier pas et se découvrent. Pendant ce temps, le nerveux Jack se force à sourire et fait des tentatives évidentes pour s'attirer les bonnes grâces des investigateurs.



Voici un résumé des questions que les investigateurs peuvent poser et des réponses qu'ils reçoivent alors (et, plus important encore, de la part de qui) :

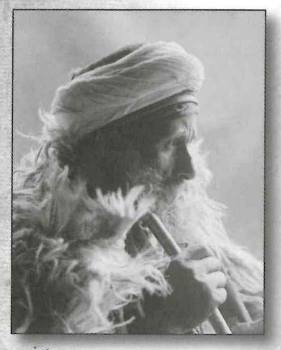
- ***Qui êtes-vous ? Pourquoi êtes-vous ici ?*** Jack : Je suis Monsieur Saul de Chicago House. Voici ma fiancée, Miss Carlisle. Elle est en visite en provenance de l'Inde alors que je termine mon stage. Après avoir fini mon travail - et cela ne devrait pas tarder - nous irons travailler en Inde, y mener des fouilles...
- ***Où se trouve la crypte découverte par les professeurs Jamison et Bollacher ?*** **Le Vieux Perse :** Plusieurs de mes garçons ont participé à cette fouille. Je vais les appeler et leur demander de vous montrer le site dès ce soir.
- ***Qu'ont-ils trouvé là-bas ?*** **Le Vieux Perse :** Je n'en ai aucune idée. Les professeurs de Chicago House sont notoirement discrets sur leurs découvertes.
- ***Que faites-vous ici ?*** **Carlisle (faisant taire Jack) :** Nous visitons ce soir un vieil ami. Vous l'ignorez peut-être, mais Abou est considéré comme un grand mystique par son peuple. Et toute chance de se rapprocher de la sagesse...
- ***Où étiez-vous lorsque Bollacher a massacré toute l'équipe à Chicago House ?*** **Jack (manifestement étonné) :** Pourquoi ? Nous étions en train de nous retrouver avec Carlisle au bac. Morts, dites-vous ? C'est terrible !
- ***Où se trouve Rose Bollacher ?*** **Le Vieux Perse :** J'ai entendu certains de mes ouvriers dire qu'ils avaient aperçu une femme comme celle que vous décrivez dans un bar au sud de Louxor. L'Ali Baba, peut-être ? Cela pourrait n'être qu'une simple rumeur. Je ne peux pas imaginer la raison qui amènerait une femme respectable à fréquenter un tel établissement.

Si les investigateurs commettent l'erreur de menacer le Vieux Perse ou ses invités, les trois voyous à l'extérieur se ruent dans la tente, en utilisant si besoin est leurs armes de combat. Le Perse ne supporte pas les ennemis irréfléchis et, après avoir poliment demandé à Carlisle et à Jack de les excuser, il ordonne aux voyous d'emmener les investigateurs à l'extérieur, de les conduire dans les ruines et de les égorger.

Note pour le gardien

Cette scène peut paraître difficile à gérer. La clé de son succès est de conserver à l'esprit les objectifs et les traits particuliers de chaque PNJ. Cela permettra au gardien de jouer les trois personnages comme des personnalités distinctes. Voici un résumé des trois PNJ et de leurs traits principaux.

- **Madame Carlisle** : *Objectifs* - La chef des théosophes veut connaître les plans des investigateurs et toute autre information ou indice en leur possession qui pourrait la conduire vers la Nouvelle Crypte ou la Prison de la Larve Stellaire. Si les investigateurs sont nettement en avance sur elle, elle les convie à la planque d'Alexis (Scène 5) en leur proposant de comparer leurs « histoires ». *Traits particuliers* - Carlisle est calme et se maîtrise en permanence. Rien de ce que les investigateurs peuvent dire ou faire ne peut lui faire perdre ses nerfs.
- **Jack Saul** : *Objectifs* - Jack croit à tort qu'il a besoin de donner de fausses informations aux investigateurs pour les égarer. Il prend sur lui pour être au cœur de tous les échanges, engageant la conversation avec l'ensemble des participants, de peur de manquer quelque chose qui aurait une importance cruciale. *Traits particuliers* - Jack est un jeune homme nerveux, essayant désespérément d'impressionner sa maîtresse, Carlisle.
- **Le vieil homme de Perse** : *Objectifs* - Le vieil Abou veut libérer la Larve Stellaire et a déjà accompli ce qui était nécessaire pour que cela se produise. L'essentiel est maintenant pour lui d'empêcher les investigateurs et les théosophes de se mêler de ses affaires. Abou propose aux investigateurs que ses hommes leur montrent le site de la Nouvelle Crypte, certain que leurs recherches se termineront avec leur disparition. *Traits particuliers* - Le Vieux Perse est comme un chat impénétrable qui essaierait de concentrer son esprit sur plusieurs souris à la fois. De qui se débarrasser en premier lieu ? Il prend sa décision prudemment, en présumant à juste titre que les investigateurs sont pour lui la plus grande menace.



Abou le Vieux Perse

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	14	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de Vie 10
Santé Mentale 0

Compétences
Baratin 45 %
Discrétion 40 %
Mythe de Cthulhu 23 %
Se cacher 57 %

Attaques
Couteau de combat 40 %
1D4 + 2 points de dégâts + impact

Sorts
Domination
Invulnérabilité

Indices

Lorsque les investigateurs quittent la tente, Madame Carlisle se dirige vers l'investigateur masculin le plus attirant et lui souhaite bonne chance dans ses recherches en l'embrassant brièvement sur la joue. Elle lui glisse en même temps un morceau de papier dans la main ; sur le papier est inscrite une adresse : ***1005, Shari El Matar***.

Si les investigateurs réussissent à attirer le Vieux Perse et ses invités à l'extérieur, ils peuvent alors examiner le contenu de la tente. Si les investigateurs réussissent une manœuvre si hautement improbable, leurs chances sont excellentes pour qu'ils découvrent une véritable mine d'indices.

Un test de *Trouver Objet Caché* (+10 %) révèle à côté du lit un petit coffre en bois, caché sous une pile de couvertures brodées. Il est peint avec des runes phosphorescentes, ses éléments fermement fixés et renforcés avec des coins en métal, et il est fermé par une serrure (*Serrurerie*, +10 %).

Un test en *Sciences occultes* révèle que les runes sont une sorte de protection contre les mauvais esprits. Malheureusement pour les investigateurs, elles servent également à punir les voleurs. Quiconque ouvre le coffre sans le purifier rituellement (*Sciences occultes*, -10 %, deux heures) est frappé par un sinistre pressentiment - l'investigateur est alors persuadé que sa fin est proche (traitez cela comme une Anxiété généralisée). Cette croyance accable l'investigateur et peut aboutir à un désir de mort qui peut aboutir. Pour ébranler cette certitude, l'investigateur doit réussir un test de POU sur la Table de Résistance ; la malédiction possède un POU de 15. L'investigateur peut tenter d'ébranler cette certitude une fois par jour. Un test de *Psychologie* réussi par un autre investigateur augmente les chances de l'investigateur maudit de 10 %.

Louxor - Document H



À l'intérieur du coffre, les investigateurs découvrent les papiers personnels du Vieux Perse, dont un croquis de l'idole de la Larve Stellaire (cf. le Document H ci-contre) annoté de la main du Perse. Les investigateurs découvrent également une carte de Médinet Habou désignant quelque chose sous le nom de « la crypte ». Il s'agit de la crypte des Profonds, celle à laquelle Jamison et Bollacher font référence sous le nom de la « Nouvelle Crypte », qui est détaillée à la Scène 4. Enfin, les papiers du Vieil Abou comprennent encore une carte pouvant conduire les explorateurs à la Scène 6, La Prison de la Larve Stellaire. Sous les papiers se trouvent deux flacons de verre contenant de l'huile de myrrhe et un petit sac en velours renfermant cinq cubes de résine d'encens noircis par le feu. On peut employer l'huile et l'encens pour combattre les Profonds et la Larve Stellaire, comme le révèlent les hiéroglyphes de la zone 4-1.

Les statistiques de Carlisle et de Jack ne sont pas incluses ici. Si la scène se transforme en combat, ils font tous les deux leur possible pour s'enfuir. S'il devient impératif de consulter leurs statistiques, on peut les trouver à la Scène 5.

Scène 4 : Crypte des Profonds

La Scène 4 se déroule au sud de Médinet Habou, dans ce que Jamison et Bollacher appellent la « Nouvelle Crypte », mais qui est plus précisément la « Crypte des Profonds ».

Les membres de l'expédition de Chicago House ont réalisé la véritable portée de leur découverte et, en partant, ont refermé la Crypte. Le Vieux Perse et son équipe d'ouvriers composée d'adorateurs ont fait le reste, en masquant l'entrée pour empêcher qu'on la découvre par hasard. La façon la plus probable de découvrir la Crypte est d'y être conduit par les terrassiers du Vieux Perse ou de trouver les notes et la carte en zone 3-3.

Résumé de la scène

Quelle que soit la façon dont la Crypte est découverte, la scène se déroule de la même manière. Les serviteurs du Vieux Perse scellent la Crypte, enfermant les investigateurs à l'intérieur. Pendant ce temps, la montée du niveau du Nil a transformé toute la Crypte en un piège mortel. Les investigateurs devraient quitter la Scène 4 avec la connaissance de l'emplacement de la prison de la Larve Stellaire et une petite idée de la manière de l'arrêter.

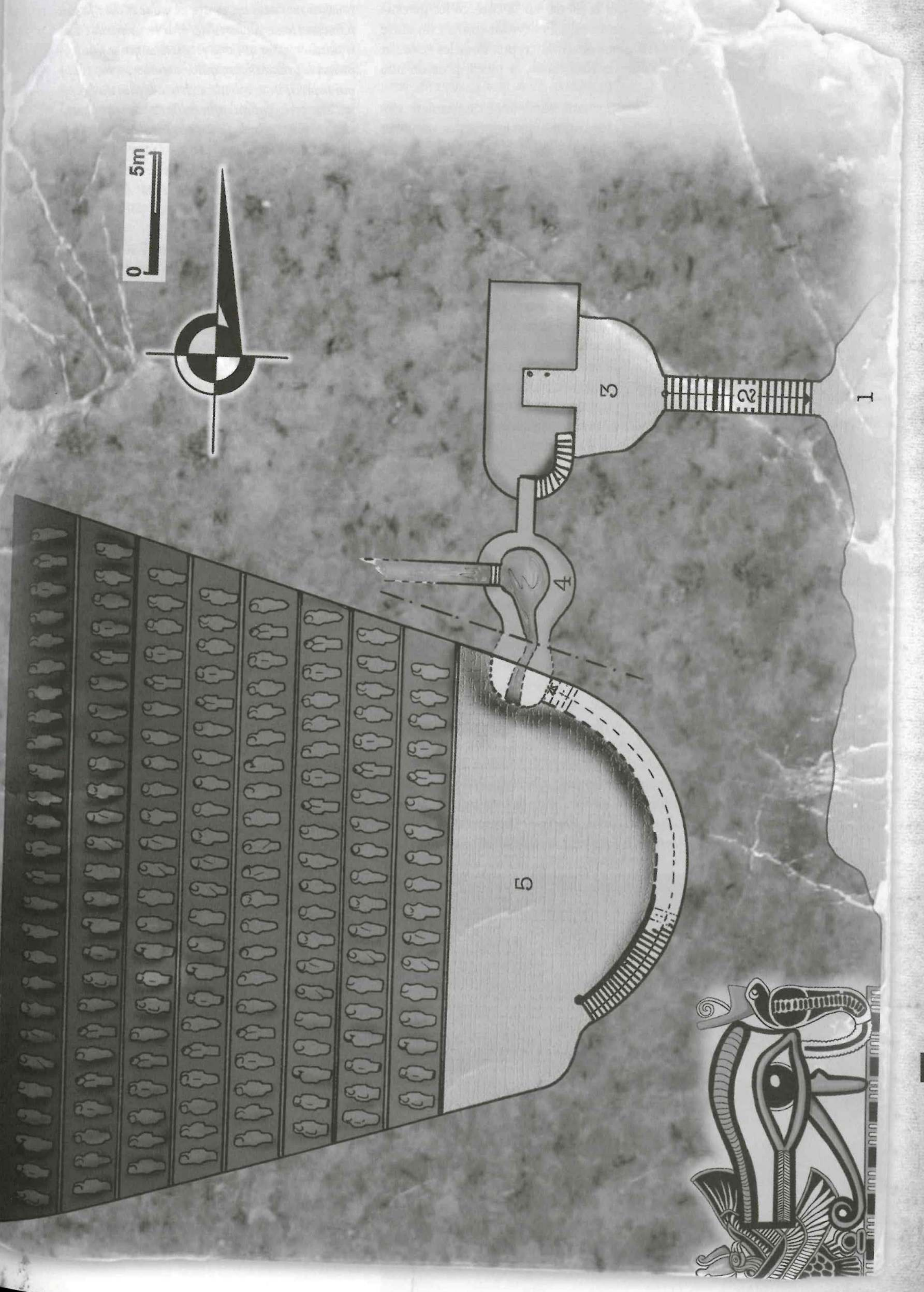
Il se peut qu'en raison d'une défaillance dans le regroupement des indices clés (ou tout simplement en raison de toute une série de malchances) les investigateurs finissent la scène sans avoir davantage d'informations sur le lieu où ils doivent se rendre ou ce qu'ils doivent faire pour sauver Louxor. Si cela arrivait (ou si le gardien a simplement besoin de donner un coup de pouce à des investigateurs hésitants), voyez la Scène 5, ci-dessous, à propos du complot des théosophes.

Zone 4-1 : La Nouvelle Crypte

Entrée de la Nouvelle Crypte

Un énorme bloc de pierre se détache du mur qui tombe en ruines. Il est gravé de plusieurs bandes de hiéroglyphes, usées et rendues presque illisibles sous le martèlement de la pluie.

La crypte des profonds



Cinq adorateurs

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Attaques

• Couteau de combat 40 %
1D4 + 2 points de dégâts + impact

Le bloc de pierre dissimule un petit escalier qui descend sous Médinet Habou. Si l'équipe de fouilles du Vieil Abou accompagne les investigateurs, les terrassiers utilisent des leviers pour faire glisser la pierre sur le côté. Si les investigateurs sont seuls, ils devront trouver un autre moyen pour ouvrir la crypte. Pour les tests sur la Table de Résistance, la pierre possède une FOR de 20.

Les investigateurs surveillant de manière très attentive les ruines environnantes peuvent détecter (*Trouver Objet Caché*, -10 %) un petit groupe de terrassiers observant à distance. Si les investigateurs s'approchent de ces terrassiers - des adorateurs déguisés - ils s'enfuient.

Glisser la pierre sur le côté révèle un escalier en pierre qui s'enfonce dans les ténèbres (zone 4-2). Quelques minutes après l'entrée des investigateurs dans la crypte, cinq adorateurs se faufilent et attaquent toute personne gardant l'entrée, se débarrassant des corps à l'intérieur de la crypte avant de faire glisser la pierre pour la remettre en place. Les adorateurs placent ensuite des cales en pierre sur les trois faces exposées de la pierre, ce qui rend impossible son déplacement depuis l'intérieur de la crypte sauf au moyen de la dynamite. Quand la sortie de la crypte est coupée, les investigateurs se trouvant à l'intérieur entendent un grincement sonore suivi d'un grand silence.

Indices

Un test réussi en *Sciences humaines : archéologie* (et une heure ou plus de travail) permet de traduire comme suit les hiéroglyphes gravés dans la pierre :

J'étais en deuil sur mon trône, Ceux du palais étaient dans la douleur... parce que j'avais vu l'avenir, le retour du Grand... En ce jour sombre, la folie régnait... Tout homme volait son jumeau... Les enfants pleuraient... Le cœur des vieillards était dans le besoin... Les temples étaient fermés, Les sanctuaires recouverts de poussière, Tout le monde était dans la détresse... J'ai consulté le grand-prêtre d'Imhotep, fils de Ptah qui-est-au-Sud-de-son-mur.... Il partit, il revint vite vers moi, Il m'apprit le flux de Hâpy et les noms des dieux et des déesses du temple de Khnoum : Satis, Anouket, Hâpy, Shou, Geb, Nout, Osiris, Horus, Isis, Nepththys... Alors que je dormais en paix, le dieu se tint devant moi, je l'apaisai en l'adorant et en le priant. Il se révéla à moi avec un visage aimable et dit : Je suis Khnoum, ton créateur ! Mes bras t'entourent... Car je suis le créateur qui crée, je suis celui qui se fait lui-même, le grand Noun, qui le premier sortit, Hâpy qui se précipite à volonté... Arrête le flux du Hâpy, scelle ses petits enfants afin qu'ils ne puissent jamais être trouvés... Brûle l'encens et oins-les avec de la myrrhe, car ils craignent ce qui est sacré pour Moi... Perce leur paume avec des pieux de bois de caroubier et place de la cornaline sous leur langue pour qu'ils ne puissent jamais se relever.

La pierre fait allusion à un rituel et aux composants utilisés par Ramsès pour contrôler les Profonds et la Larve Stellaire. Même sans rituel, on peut utiliser ces composants pour repousser les Profonds demeurant dans la crypte et affaiblir la Larve Stellaire.



Zone 4-2 - Sous terre

Une descente vertigineuse

Les marches taillées dans la pierre descendent en pente raide. Quelque chose d'étrange dans les angles de l'escalier et du plafond incliné au-dessus rend difficile l'appréhension même de la pente. En fermant les yeux, vous pouvez presque voir les marches s'affaisser et s'enrouler sur elles-mêmes dans une illusion d'optique à rendre fou.

Le clapotis de l'eau résonnant en écho depuis les profondeurs amplifie ce vertige qui vous donne des haut-le-cœur.

La crypte fut créée pour retenir les Profonds; l'escalier et les salles au-delà sont conçus pour déjouer les esprits malveillants - d'où la géométrie et l'architecture trompeuses. Il n'y a pas de réelle géométrie non euclidienne ici et, en effet, une inspection indique que les marches - toutes vertigineuses qu'elles soient - sont étranges, mais tout à fait ordinaires. Elles sont placées à des angles compliqués et étranges, et des représentations des marches et des murs sont peintes sur ces derniers, amplifiant ainsi l'effet visuel.

Si les investigateurs pensent à examiner l'escalier avant de descendre, ils peuvent déterminer que deux adultes (Jamison et Bollacher) sont descendus dans la crypte et sont remontés. Un test de *Trouver Objet Caché* (+20 %) permet également de remarquer de faibles empreintes palmées appartenant aux Profonds qui se sont échappés de la zone 4-5.

Zone 4-3 - Salle de la Carte

Une salle insondable

L'escalier mène à une plate-forme étroite qui se dresse au bord d'un espace insondable. Il paraît impossible de déterminer l'étendue ou la largeur du vide qui se tient devant vous : vos sources de lumière ne révèlent rien et, comme

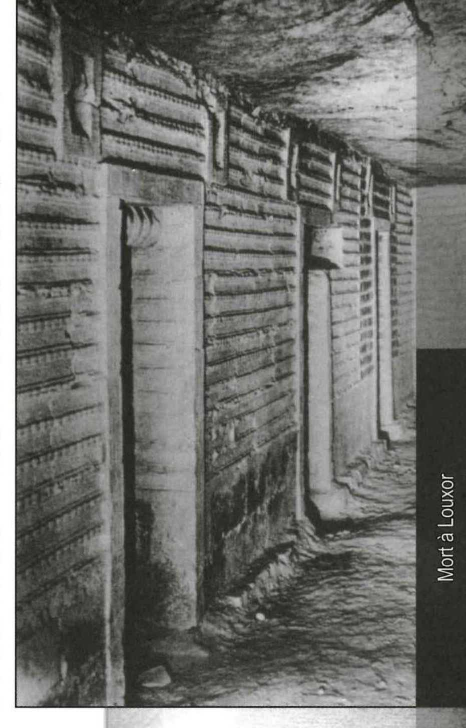
un vent froid tire sur vos vêtements - menaçant de vous balayer de la plate-forme vers l'obscurité en contrebas -, le vertige devient palpable.
Deux socles de pierre peu élevés marquent l'extrémité de la plate-forme. Ils sont sculptés à l'image d'une étrange créature octopoïde, dont les tentacules se tordent comme si elle était dans une sorte d'extase extra-terrestre.
Un escalier étroit descend de la plate-forme vers le fond de la caverne. Le clapotis de l'eau provient de quelque part plus bas.

Il s'agit d'une autre illusion d'optique créée par les concepteurs de la tombe. Les murs distants de la salle ont été peints dans un noir profond avec un goudron absorbant, produisant au-dessus et au-dessous l'impression d'un vide infini. Ce « vide » n'est en fait rien de plus qu'un conduit de six mètres de largeur. Si les investigateurs conçoivent un moyen pour en découvrir les limites dans l'obscurité (ou, par exemple, tirent avec un pistolet), ils découvrent que les murs en pierre sont à moins de six mètres de distance. Un examen attentif des socles (*Trouver Objet Caché*, +20 %) révèle que la « tête » octopoïde peut être ôtée. Exercer une torsion sur la tête du socle de droite révèle une cavité cachée remplie de grains sablonneux ressemblant à des morceaux de charbon ardent broyés ou (peut-être) à des œufs minuscules.
Exercer une torsion sur la tête du socle de gauche révèle une cavité semblable remplie d'eau. Si on ajoute les œufs à l'eau, ils se développent dans la cavité où ils commencent à émettre une bioluminescence vive. Les grains lumineux (une forme concentrée de bactéries extra-terrestres) s'agrandissent en une gelée lumineuse qui est attirée par capillarité dans le plafond au-dessus à travers une série d'étroites fissures. Là, la sérosité brillante suinte depuis des centaines de microtrous, créant la réplique éclatante d'un ciel étoilé. La situation des étoiles est étrangement exacte, mais les constellations principales sont modifiées (correspondant à une époque où « les astres étaient propices »). Comme la sérosité continue à se répandre depuis les microtrous, certaines lignes courent à la surface du plafond, créant - en l'espace de quelques minutes - une carte de Louxor et de ses proches environs. Le point de cette carte de loin le plus brillant se trouve à l'ouest de Louxor et révèle l'emplacement de la prison de la Larve Stellaire.
Les investigateurs ayant la malchance de tomber de la plate-forme chutent de 30 mètres et s'écrasent au pied du conduit. Les investigateurs qui descendent jusqu'en bas trouvent peu de choses mis à part deux squelettes tombant en poussière, chacun datant facilement de plus d'un millier d'années. Les cadavres appartiennent aux ouvriers esclaves qui furent alors tués dans le but de préserver les secrets de la tombe.

Zone 4-4 - Le Nil éternel...

Et le Nil descend vers le temple qui fut...

Les échelons en pierre descendent vers une crevasse étroite située dans la façade du mur de pierre. En scrutant l'obscurité de la crevasse, vous découvrez une salle dominée par une large conduite en pierre venant du mur et menant vers un socle se trouvant au centre de la caverne. L'eau jaillit de la conduite, se déversant précipitamment par-dessus le socle puis sur le sol, où elle s'écoule hors de la salle en passant sous une voûte dans le mur du fond.



La conduite en pierre canalise l'eau sous terre depuis le Nil tout proche. Jusqu'à récemment, la canalisation était bouchée par une pierre angulaire sacrée (qui se trouve à Chicago House, zone 1-2). Le professeur Aaron Bollacher l'enleva sans avoir pleinement connaissance de son utilisation. Dorénavant, en conjonction avec la montée du niveau du fleuve, le Nil coule dans la conduite en pierre à des fins malheureuses, sur le sol puis dans la zone 4-5.
Le socle est surmonté d'un petit châssis de pierre qui maintient normalement la pierre angulaire qui se trouve maintenant en zone 1-2. Si la pierre angulaire est remise à sa place, elle fait immédiatement cesser l'écoulement de l'eau.
Suivre le fil de l'eau mène les investigateurs en zone 4-5.

Zone 4-5 - ...et ses enfants

Une crypte... profonde

L'eau se déverse depuis le rebord d'une corniche à pic, projetée dans le noir en contrebas. À travers l'obscurité, vous percevez une salle immense, un amphithéâtre dissimulé sous terre. La voûte entière de la salle est éclairée par une faible luminescence verte qui suinte le long des parois rugueuses et d'étranges stalactites qui pendent comme des crocs depuis le plafond élevé.
Des marches taillées dans la pierre descendent le long du mur en serpentant jusqu'au fond de la grotte, qui a été travaillé sous forme de gradins descendants. Chaque niveau abrite une vingtaine de sarcophages. L'eau éclabousse les étages, courant le long des fossés sculptés, trempant les sarcophages, et finissant en un bassin au point le plus bas de l'amphithéâtre.

Cette salle emprisonnait autrefois un grand nombre de Profonds maîtrisés par la magie des siècles passés et enterrés profondément sous terre. Ils furent ainsi bandés avec du coton, recouverts de sel et de natron et enfermés hermé-

tiquement dans des sarcophages de pierre. Bien qu'immortels, les Profonds ont été maintenus depuis si longtemps dans leur état desséché qu'il leur était impossible de s'échapper de leurs tombes de pierre.

Lorsque le pharaon ensevelit les Profonds, il savait qu'il devrait peut-être les rappeler. Par conséquent, il demanda aux constructeurs de concevoir un moyen pour pouvoir les libérer si jamais le besoin s'en faisait sentir. La solution fut l'élaboration de la zone 4-4 - en ôtant la pierre angulaire, les serviteurs du Pharaon pourraient inonder la salle et l'eau, ainsi, libérer les Profonds pour qu'ils accomplissent de nouveau les volontés de Pharaon.

C'est la série d'événements qui fut mise en branle lorsque le professeur Bollacher enleva la pierre angulaire de manière inconsidérée. Les eaux du Nil, auparavant contenues, s'engouffrèrent dans la salle, libérant les Profonds un par un. Beaucoup d'entre eux se sont échappés... mais certains sont encore présents.

Si les investigateurs ont eu la chance ou la présence d'esprit de ramener la pierre angulaire à l'endroit où elle repose normalement, le débit d'eau est réduit à un mince filet. Mais, selon toute vraisemblance, la lourde pierre n'aura pas été apportée lors de cette expédition. L'eau continue dès lors à se déverser, trempant les sarcophages et libérant un par un les Profonds.

Les gradins

Ils forment une sorte de ziggourat inversée, habilement mise en valeur par des peintures murales dessinées sur les murs des étages. Chaque niveau fait environ trois mètres de large et se trouve deux mètres au-dessus de son voisin immédiat. Les investigateurs qui descendent d'un niveau à l'autre peuvent s'aider d'une corde ou d'un autre matériel d'escalade, tandis que des explorateurs aventureux peuvent à la rigueur tout simplement monter et descendre les étages à la main.

L'effet particulier ressenti précédemment dans les couloirs et les passages au-dessus est encore plus marqué ici, rendant tout sens de l'échelle et de la distance (et même de la direction) confus et trompeur. Les investigateurs qui descendent dans la ziggourat sont confrontés à une perception étonnamment déformée de la distance. Les peintures murales sont conçues de telle manière que les niveaux proches semblent lointains tandis qu'elles diminuent la distance apparente des autres. Les investigateurs qui pensent sauter par-dessus un niveau entier, vers un ou deux paliers en dessous, doivent réussir un test de *Santé Mentale* ou perdre leurs repères et s'écraser de manière inopinée sur le palier le plus haut, encaissant 1D10 points de dégâts.

Chaque niveau contient plus d'une vingtaine de sarcophages. Chacun abritait jadis un Profond, mais beaucoup sont maintenant vides, leurs occupants s'étant échappés de leur tombe-prison (et étant partis vers la Prison de la Larve Stellaire, désireux de relâcher leur maître sur le monde).

Les dangers de la Crypte

Le sous-sol de Louxor n'est pas fait pour être creusé et saturé d'eau. En outre, les constructions récentes (et le simple avènement de l'irrigation moderne) ont affaibli le sommet de la salle jusqu'au point de rupture. Un test de *Trouver Objet Caché* (-20 %), de *Sciences humaines : archéologie* (-10 %) ou de *Culture artistique : architecture* (+10 %) révèle que la salle est sur le point de s'effondrer. Tout bruit puissant (des coups de feu, par exemple) risque de provoquer l'écroulement de portions du plafond qui s'effrite déjà, tandis que de véritables explosions (dynamite, grenades) provoquent l'effondrement immédiat de toute la structure.

Pour chaque coup de feu tiré dans la salle, lancez 1D100 en prenant en compte le nombre total de coups de feu tirés x 5. Une réussite indique qu'un éclat de roche pesant plusieurs centaines de kilogrammes se détache du plafond. Les éclats qui tombent du plafond ont 9 % de chance de heurter un investigateur en lui infligeant 4D6 points de dégâts, même s'il peut aussi tenter d'esquiver (*Athlétisme*) ces éclats.

Si la salle entière commence à s'effondrer, les investigateurs ont 1D10+3 rounds pour s'en échapper sains et saufs. À chaque round passé dans la salle durant l'éboulement, les investigateurs doivent réussir un test de *Volonté* ou subir 1D10 points de dégâts (aucune possibilité d'effectuer un test d'*Athlétisme*).

Les Profonds

Lorsque les investigateurs sont descendus du premier niveau, les huit Profonds restants commencent à émerger du bassin qui se trouve au cœur de la ziggourat inversée. Ils sont parfaitement silencieux, de sorte qu'à moins que les investigateurs surveillent particulièrement le bassin, ils ne sont pas conscients du retour à la vie de ces Profonds. Quand ces derniers émergent des profondeurs de l'eau saumâtre, le gardien doit secrètement effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour chaque investigateur. Voir les Profonds nécessite un test immédiat de *Santé Mentale* (0/1D6). Les investigateurs qui échouent à ce test sont frappés de terreur et restent silencieux pendant deux rounds tandis que leurs esprits gambergent pour parvenir à expliquer les choses qui sortent de l'eau et viennent vers eux.

Les Profonds avancent sur les investigateurs, grimpant les gradins en rampant silencieusement et se ruent à l'attaque. Si deux Profonds ou plus parviennent à frapper le même adversaire au cours du même round, ils saisissent l'investigateur et descendent les gradins pour l'immerger dans l'eau.

Les sarcophages

Les investigateurs doivent réussir un test sur la Table de Résistance (FOR 10) pour ouvrir un sarcophage en le fracturant. L'intérieur de chaque sarcophage est constitué d'un mélange friable de sel et de natron enveloppant le ca-

davre desséché d'un Profond dont la peau est tendue contre le squelette. Le Profond n'est pas mort et, si plus de deux litres d'eau sont déversés dans le sarcophage, il « revient à la vie », attaquant la créature vivante la plus proche.

Indices

Les sarcophages sont fabriqués dans une pierre sculptée très ornée. Les hiéroglyphes décorant la surface représentent une armée de guerriers égyptiens aux prises avec des hommes-poissons en train d'émerger des flots. Un examen attentif des hiéroglyphes (*Sciences humaines : archéologie/Mythe de Cthulhu* +10 %) montre qu'ils cachent en fait un sens beaucoup plus profond. On peut les traduire grossièrement comme suit :

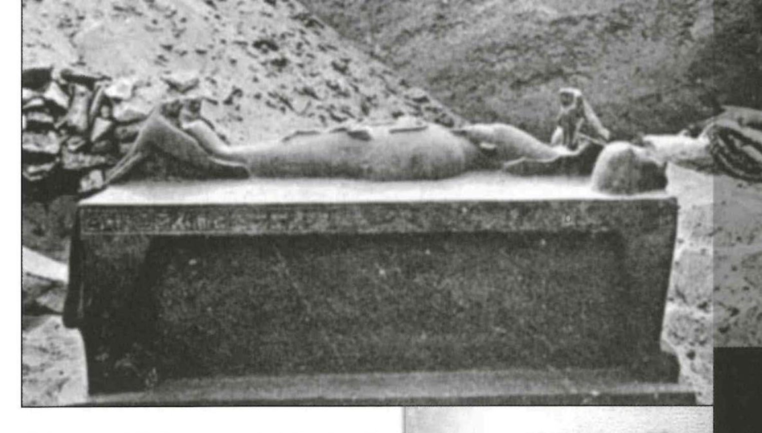
Le Grand Vert émergea de l'écume éclatante, apportant la désolation dans les villes et sur tout ce qui se trouvait sur son chemin... Seul le Grand Ramsès se dressa contre lui, appelant les cieux et répondant aux exigences du Vide Sans Fin... Avec les instruments bénits et les composants sacrés, il soumit les inférieurs à sa volonté, de sorte qu'ils se retournèrent contre leur ancien maître... Triomphant, le Grand Ramsès plaça le Terrible dans une prison sous les sables des Rois... Il plaça l'armée d'inférieurs dans ses murs, de sorte que si jamais le besoin s'en faisait sentir, il pourrait les libérer de nouveau contre ses ennemis, et le monde entier tremblerait sous sa colère.

Les hiéroglyphes se terminent par une représentation picturale de l'emplacement de la Prison de la Larve Stellaire (zone 6), accompagnée de celle, à peu près exacte, de la ligne d'horizon des crêtes et montagnes environnantes. (cf. le Document I ci-contre)

L'horizon semblera étrangement familier à des investigateurs attentifs. En effet, cet horizon rugueux et dentelé correspond parfaitement à celui photographié dans le Document B (p. 12) envoyé aux investigateurs avant le début de l'aventure. Les investigateurs alignant les deux côte à côte discerneront immédiatement l'emplacement de la Prison de la Larve Stellaire. Si les investigateurs ne parviennent pas à faire ce lien, des gardiens indulgents sont invités à effectuer secrètement des tests de *Volonté* pour chaque investigateur ayant pris connaissance de la photographie originale, en comptant sur la chance que leur subconscient fera par hasard un lien que leur esprit rationnel ne peut se résoudre à effectuer.

Conclusion de la Scène 4

Une fois que les hommes du Vieux Perse ont bloqué l'entrée, les investigateurs sont coincés à l'intérieur de la crypte, ce qui rend la lutte avec les Profonds très meurtrière. Pour le meilleur ou pour le pire, les investigateurs se retrouvent dos au mur sans possibilité de s'enfuir. Pour survivre, ils ont besoin de parvenir à s'évader. Voici une liste de possibilités, bien que des investigateurs créatifs trouveront certainement d'autres solutions plus tortueuses encore :



- **Montez-y !** Si la zone 4-5 s'effondre, elle ouvre un fossé escarpé donnant sur le monde au-dessus. Un test réussi en *Athlétisme* (+10 %) permet à un investigateur d'atteindre la surface et de lancer une corde pour assurer en toute sécurité l'escalade de ses alliés.
- **Dynamite !** Si les investigateurs ont été suffisamment avisés (ou fous) pour amener de la dynamite dans cette expédition, elle peut être utilisée de plusieurs manières : les investigateurs peuvent accidentellement faire s'effondrer la zone 4-5, comme indiqué plus haut, ou ils peuvent utiliser la dynamite pour faire sauter le bloc de pierre remis à sa place par les hommes du Perse.
- **S'échapper par les égouts pluviaux...** Exceptionnellement, des investigateurs aventureux peuvent avancer en se tortillant dans la conduite d'eau qui se trouve dans la zone 4-4. Cela reste extrêmement difficile pendant les cinq premiers mètres environ, après quoi la conduite s'élargit, permettant aux investigateurs de ramper. Ramper dans la première

Huit Profonds

CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Mouvement	8 et 10 en nageant

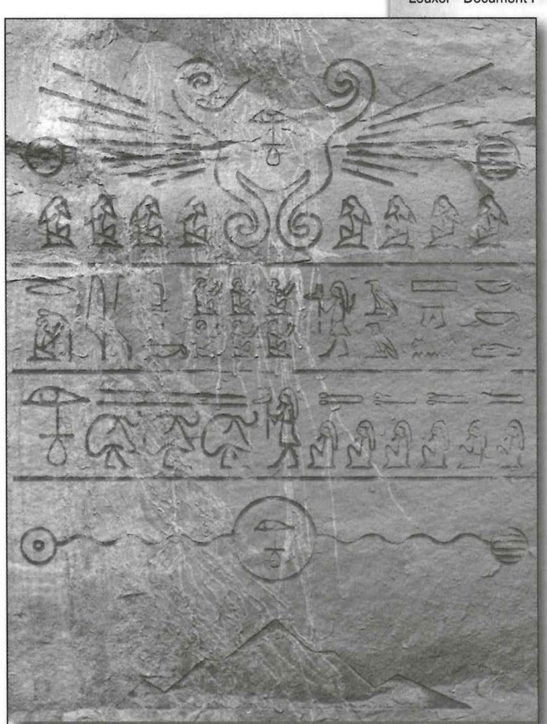
Attaques

• Griffes 25 %
1D6 points de dégâts + impact

Protection
1 point (peau et écailles)

Perte de SAN
0/1D6 points

Louxor - Document I



section sans aide exige un test sur la Table de Résistance (FOR 10). Avec une aide, le test est réduit à une FOR de 5.

Si la scène se termine favorablement, les investigateurs devraient avoir une bonne idée de là où il leur faut aller : comparer la carte trouvée sur les sarcophages avec la photographie de l'équipe de l'expédition conduit le groupe à proximité de la Prison de la Larve Stellaire. Une petite recherche mène les investigateurs à la Scène 6.

Si la scène se termine mal et que les investigateurs ont épuisé leurs pistes sans en avoir déduit l'emplacement de la Prison, tout n'est pas perdu. Carlisle et ses théosophes invitent les investigateurs à un déjeuner « à table », dans l'espoir de les dissuader de poursuivre leurs investigations. Cf. scène 5, ci-dessous, pour plus d'informations sur la façon d'accélérer alors l'aventure.

Scène 5 - La planque d'Alexis

Le capitaine de la police de Louxor, Alexis LaSalle, conserve une planque au sud de la ville qu'il utilise pour certains interrogatoires et (dans de rares cas) cacher des criminels jusqu'à ce qu'il puisse les faire sortir de la ville. En échange de l'affection romantique de Madame Carlisle, LaSalle a autorisé les théosophes à utiliser son repaire pour la mise en œuvre de leurs plans secrets. Les investigateurs se retrouvent à la planque pour l'une des trois raisons suivantes :

- Emprisonnés, après avoir été capturés par la police ou par les théosophes.
- Après y avoir été invités par Madame Carlisle.
- Après être parvenus à retrouver Jack Saul.

Quelle que soit la raison, le résultat est à peu près identique. Les théosophes ne sont pas là pour blesser ou tuer les investigateurs mais, en même temps, Carlisle et ses amis ne peuvent pas les laisser ruiner leurs plans pour prendre le contrôle de la Larve Stellaire. Par conséquent, l'objectif de Carlisle est de capturer les investigateurs et de les enfermer dans la planque, afin de lui donner le temps de retrouver la prison du vieil ennemi de Ramsès.

Cette scène peut également servir de pis-aller pour le gardien si toutes les pistes des investigateurs se sont taries. Si les investigateurs ont traversé toutes les scènes précédentes sans avoir compris où se trouvait la prison de la Larve Stellaire, c'est leur dernière chance de pouvoir le faire. Cette tactique doit être utilisée avec parcimonie, et même seulement si les investigateurs ont été en proie à la malchance ; l'univers insensible accorde rarement une seconde chance à l'homme imprudent ou stupide.



Zone 5-1 - La ruelle d'Alexis

La ruelle abandonnée

La ruelle se terminant en impasse est remplie de tout un tas d'ordures abandonnées, détrempées par une pluie constante. Un escalier en fer rouillé monte sur le côté d'un mur vers une porte basse en bois. Plus haut, vous pouvez remarquer des fenêtres dont certaines possèdent des barreaux extérieurs. Une odeur fétide étouffante plane sur la ruelle, qui semble sortir de l'évacuation des eaux à cause de la pluie qui ne cesse de tambouriner.

Les sentinelles présentes en haut, dans la zone 5-2, surveillent jour et nuit cette ruelle. Comme il y a peu de raisons que quelqu'un l'emprunte, les sentinelles sont alertées chaque fois que quelqu'un y stoppe son véhicule. Elles sont cependant loin d'être constamment en éveil, les investigateurs à pied ont donc une chance de les surprendre (*Discrétion*, +10 %).

La porte en haut de l'escalier est verrouillée de l'intérieur. L'enfoncer nécessite un test de FOR, Résistance 15. Une plaque de fer coulissante recouvre un judas.

La puanteur qui plane dans la ruelle est beaucoup plus inquiétante que ce que les investigateurs peuvent suspecter. Ceux qui prennent le temps d'examiner les égouts pluviaux sont presque submergés par les gaz putrides étouffants. Ils ont alors droit à un test de *Mythe de Cthulhu* (-10 %) pour comprendre que l'odeur annonce l'arrivée d'un Shoggoth mineur (envoyé par les Profonds pour détruire les théosophes). Ce Shoggoth mineur, suintant à travers les égouts de Louxor, devrait arriver sous peu (cf. zone 5-4, page 34, pour de plus amples informations).

Capturés par les théosophes

Si, au cours de l'aventure, un ou plusieurs investigateurs ont été capturés par Madame Carlisle et ses agents, ils sont dépouillés de tous leurs biens, attachés, bâillonnés, cagoulés et vêtus de lourdes robes sombres de cérémonie, avant d'être introduits dans la salle arrière de la planque (zone 5-4). Cf. zone 5-4, page 37, pour de plus amples renseignements sur les plans de Carlisle au sujet de ses captifs.

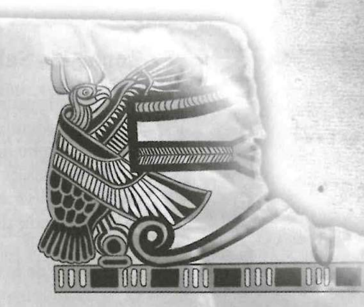
Résumé de la scène

Quelle que soit la manière dont les investigateurs se retrouvent dans les ruelles de Shari El Matar, le but des théosophes est le même : les capturer et les enfermer jusqu'à ce que Carlisle et Jack aient eu la chance de terminer leurs investigations.

Cette scène est l'occasion pour les investigateurs d'échanger avec Carlisle et Jack Saul et de glaner des informations qu'ils pourront ensuite utiliser pour faire avancer leurs propres enquêtes. Si les investigateurs sont agressifs et méfiants, ils devraient être en mesure de gagner leur liberté loin des théosophes, mais si les investigateurs se mettent au second plan, leur dernière heure est certainement arrivée.

La scène se termine de l'une des deux manières suivantes : avec l'évasion des investigateurs ou avec leur mort aux mains des serviteurs inhumains de la Larve Stellaire.

La planque d'Alexis



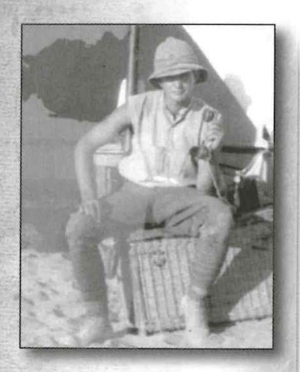


3

1

2

4



Jack Saul

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	34 %
Écouter	45 %
Négociation	22 %
Mythe de Cthulhu	8 %
Occultisme	23 %
Se cacher	25 %

Attaques

- Pistolet 9mm 42 %
  1D10 points de dégâts

Trois théosophes

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Attaques

- Fusil de chasse à double canon 29 %
  4D6+2 points de dégâts
- Poignard 38 %
  1D4 + bd points de dégâts

Zone 5-2 - Salle avant

Si les investigateurs sont venus à Shari El Matar Street à l'invitation de Madame Carlisle, l'intention de cette dernière est de les attirer dans un piège. Mais, qu'ils marchent ou non dans ce piège, ou qu'ils soient venus de leur plein gré, la scène se déroule de la même manière.

En venant de la rue

Cette petite pièce contient une table marquée par l'usure et quatre chaises. Des affiches décolorées sont accrochées au mur et des bougies vacillantes, insérées dans des bouteilles de vin, illuminent la pièce. Un rideau gris en lambeaux recouvre une issue à l'arrière de la salle. L'air est épais de la fumée de cigarette.

Deux Européens maigres, vêtus d'un pantalon et d'une chemise en coton blanc, vous intiment l'ordre de vous arrêter, tandis qu'un troisième, vêtu d'un costume et d'un chapeau mou, saisit un pistolet sur la table et titube dans votre direction.

Deux théosophes surveillent la pièce vingt-quatre heures sur vingt-quatre. L'un est assis à la fenêtre, tandis que l'autre se trouve à la table en train de jouer aux cartes avec Jack Saul (à moins que Jack ait été tué dans une scène précédente). À l'insu des investigateurs, un quatrième théosophe est caché derrière le rideau, armé d'un fusil de chasse.

En entrant par la zone 5-4

La petite salle contient une table marquée par l'usure et quatre chaises. Des affiches décolorées sont accrochées au mur, et des bougies vacillantes, insérées dans des bouteilles de vin, illuminent la pièce. De l'autre côté de la pièce se trouve une porte en bois, elle aussi marquée par l'usure, peinte en vert et fermée par un lourd verrou.

Un Européen maigre, debout devant une fenêtre, est en train de fumer une cigarette. Trois autres sont assis à la table, jouant aux cartes et buvant du vin.

Jack Saul et les théosophes ont reçu l'ordre de ne pas blesser les investigateurs, mais l'alcool et la menace d'utiliser la violence peuvent rapidement les faire changer d'avis. Le premier objectif des théosophes consiste à capturer les investigateurs et à les enfermer dans la pièce sécurisée à l'étage, mais ils emploieront la force létale si nécessaire. Jack Saul est particulièrement dangereux, ayant bu beaucoup trop de vin pour son tempérament nerveux. Si Jack pense que les investigateurs peuvent s'échapper, il commence à tirer.

Jack et ses compagnons ont très peu d'informations à fournir aux investigateurs. Ce qu'ils savent, ils le partagent avec une désinvolture imprudente, croyant qu'ils peuvent dissuader les investigateurs en leur démontrant le caractère désespéré de leur cause :

- **Vous arrivez trop tard !** Carlisle est partie pour la Vallée des Idoles il y a des heures, il n'y a donc aucun moyen pour vous de la rattraper à temps pour l'empêcher d'ouvrir la crypte !
- **Les horreurs sont déjà là** ! Le Professeur Bollacher a commis une erreur fatale en volant la pierre angulaire de la nouvelle crypte. Les Profonds sont déjà retournés au Nil, appelant leurs anciens alliés, faisant appel aux horreurs des profondeurs ! Il dépend de nous, les théosophes, de rétablir les choses. Restez en dehors de notre chemin et nous serons encore en mesure de sauver la ville !
- **Aucun endroit pour vous cacher...** Le capitaine LaSalle et sa police pensent que vous êtes responsables des meurtres de Chicago House. S'ils vous capturent, ils tireront d'abord et tenteront ensuite de trouver les réponses ! Fuyez Louxor pendant qu'il est encore temps, car ce n'est qu'une question d'heures avant que LaSalle vous rattrape !
- **Le Vieux Perse sait qui vous êtes**. Même si vous échappez à l'attention de la police, le Vieux Perse a les yeux partout. Vous ne pensiez tout de même pas que vous pouviez lui échapper, n'est-ce pas ? Une fois que le Perse découvrira que vous êtes encore en vie, tous les natifs de Louxor voudront votre peau (cet argument n'est valable que si les investigateurs ont joué les scènes 3 et 4).

Si Jack et ses compagnons ne parviennent pas à dissuader les investigateurs, ils menacent d'utiliser la violence. À l'exception de celles de Jack, ce sont des menaces en l'air - les théosophes n'ont aucun intérêt à répandre le sang. Mais Jack est un électron libre, au mauvais sens du terme, et cherche désespérément à prouver sa valeur à tout prix.

Indices

Peu de choses peuvent être apprises ici, mais les théosophes ne sont pas pour autant sur le point de laisser les investigateurs fouiller la salle. Un coffre en bois verrouillé est posé contre le mur (*Métier : serrurerie*, +20 %). Jack possède la clé de la serrure, mais le coffre, fragile, peut facilement être crocheté ou défoncé. À l'intérieur, les investigateurs trouvent une grande quantité d'objets appartenant à l'attirail théosophique, ainsi qu'une liasse de papiers retranscrivant les découvertes du professeur Bollacher et de Jamison. Un test réussi en *Bibliothèque* (+10 %) les identifie correctement comme des copies des notes d'expéditions de Chicago House, volées par Jack. Le coffre contient également une carte régionale identifiant la Vallée des Idoles et la localisation probable de la prison de la Larve Stellaire. Le coffre contient enfin quatre petits flacons de verre remplis d'une huile ambrée à l'odeur douce (huile de myrrhe), quatre grands pieux de bois de caroubier poli, une boîte renfermant de l'encens, et un encensoir en fer.

S'il est interrogé, Jack avoue qu'il connaît assez peu le contenu du coffre, hormis le fait que Carlisle, lorsqu'elle est partie pour la Vallée des Idoles, a pris avec elle un peu d'huile, des pieux, et de l'encens.

Zone 5-3 - Réserve

L'escalier poussiéreux

Cet escalier étroit se double d'un espace de stockage. Des étagères embrassent les deux côtés de l'escalier, ployant sous le poids de boîtes de conserve et autres articles divers. Tous sont recouverts d'une pellicule de poussière et de toiles d'araignée.
L'escalier a été utilisé très récemment. Diverses empreintes de pieds montent et descendent les marches en bois, depuis la salle commune vers une grosse porte en bois au sommet de l'escalier.

Un fusil à canon scié est appuyé contre le coin de l'espace de stockage, caché à côté d'un balai et d'une serpillière (c'est le fusil de chasse qu'utilise le défenseur caché de la zone 5-2). Deux boîtes de munitions (24 cartouches) sont posées sur une étagère à proximité. En dehors de la nourriture séchée et en conserve, peu de choses ici méritent l'attention des investigateurs.
La porte en haut de l'escalier est verrouillée du côté de l'escalier et facile à ouvrir.

Zone 5-4 - Prison de Carlisle

La pièce forte

Cette pièce contient trois lits disparates situés contre le mur du fond. La pluie incessante tambourine sur le plafond et s'infiltre dans les fissures du plâtre. Un pot de chambre crasseux est posé sous une fenêtre à barreaux. Vu l'odeur qui en émane et la horde de mouches qui bourdonnent autour, il est clair qu'il est régulièrement utilisé.

La porte est toujours verrouillée lorsque les investigateurs se trouvent dans la pièce ; la briser pour l'ouvrir nécessite un test sur la Table de Résistance, FOR 21, ce qui alerte Jack et les autres en bas, qui viennent alors voir dans les 1D4 rounds quelle est la cause du bruit. Les barreaux sont sécurisés avec du mortier et nécessitent un test sur la Table de Résistance, FOR 24 pour les arracher de leurs points d'ancrage.
Si les investigateurs se trouvent dans cette pièce, c'est très probablement parce que Madame Carlisle et ses larbins les ont capturés. S'échapper sera la première chose à laquelle ils penseront, un objectif qui deviendra d'autant plus pressant avec l'apparition du Shoggoth mineur (voir ci-dessous).
Les investigateurs capturés sont dépouillés de tous leurs biens et vêtus de simples chemises de coton, d'un pantalon et de sandales. Les théosophes leur apportent deux fois par jour une nourriture composée, le matin, de thé chaud et de biscuits rassis et, le soir, d'une cruche d'eau et d'une miche de pain avec du riz et du curry. Ce « juste ce qu'il faut » n'est pas une punition, mais reflète le régime « spirituel » préconisé par Jack Saul. Pendant les repas, l'un des gardes dépose la nourriture pendant que les autres regardent depuis l'extérieur, le fusil à la main.

Madame Carlisle

Si les investigateurs sont capturés au cours de l'aventure, Carlisle prend le temps de les questionner l'un après l'autre, sachant que la moindre once d'information peut éviter la mort lorsque l'on traite avec des horreurs qui sont hors du temps.
Bien qu'elle refuse de libérer ses prisonniers, elle essaye malgré tout de les convaincre, en faisant valoir que plus ils partageront leurs informations, plus elle aura de chance d'évaluer ce mal, quel qu'il soit, que le professeur Bollacher a libéré sans le vouloir. Dans son esprit, elle offre en fait aux investigateurs une chance de se retirer de l'histoire. Elle promet aux investigateurs qu'une fois qu'elle reviendra de la crypte, elle les rapatriera en Europe, où ils auront à nouveau à s'occuper de ce genre de folie (les investigateurs qui sautent sur l'occasion pour se défausser de leurs responsabilités doivent s'attendre à une sinistre surprise).
Dans son effort pour gagner la bonne volonté des investigateurs, Carlisle partage les informations qu'elle possède. Des investigateurs astucieux peuvent se saisir de l'occasion et utiliser le *Baratin* (+10 %) ou un solide *roleplay* pour duper Carlisle afin qu'elle en révèle plus qu'elle n'aimerait en dire (noté en italique).

- **Le massacre de Chicago House** : Ce que le professeur a vu dans la Nouvelle Crypte l'a conduit à commettre des actes terribles. Cette vision l'a complètement déséquilibré. Sachant que ses stagiaires ne feraient que s'enfoncer plus loin dans les horreurs présentes sous Louxor, il les a massacrés à tour de rôle. *Jack Saul témoigne de la liaison entre Rose et Jamison. Ce fut l'événement qui poussa Bollacher au bord dans la folie – il n'essayait pas seulement de tuer ses collègues, il tentait d'effacer leur existence même.*
- **Le Mal sous Louxor** : Les expéditions de Bollacher ont relâché un Mal ancien qui sommeillait sous Louxor depuis l'époque des Pharaons. La Nouvelle Crypte n'en est que le commencement, nous en sommes extrêmement sûrs. Un mal bien plus grand est emprisonné dans le désert... *Probablement dans la Vallée des Idoles. Nous savons que les démons libérés de la Nouvelle Crypte sont activement engagés dans la tentative de libération de cette horreur de son ancienne prison.*
- **Le Mal dans le désert** : Nos recherches ont montré que cette chose pouvait être contrôlée. Aidez-nous et nous ferons en sorte qu'elle ne se libère pas de sa prison. *Le Pharaon Ramsès contrôla l'horreur grâce à des sorts anciens.*
- **Le Vieux Perse** : C'est un homme dangereux, menant ses partisans dans une manœuvre périlleuse destinée à provoquer la Fin des Temps. Si le Perse arrive à ses fins, un nouvel âge effroyable fondra sur nous, quand de terribles horreurs domineront le monde et que la race humaine assassinera selon son bon vouloir et y prendra plaisir. *Son plan a déjà été mis en branle par Bollacher et Jamison. Tout ce que nous pouvons espérer faire maintenant est d'enrayer son ascension sanglante.*



Madame Carlisle

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	23	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 23

Compétences
Écouter 30 %
Mythe de Cthulhu 17 %
Se cacher 25 %
Astronomie 23 %
Sciences occultes 63 %

Attaques
• Bagarre 33 %
1D3 points de dégâts
• Derringer cal. 25 30 %
1D6 points de dégâts

Sorts
Envoyer des rêves
Fascination
Voler la vie



Shoggoth mineur

CON	35	Endurance	99 %
DEX	3	Agilité	15 %
FOR	43	Puissance	99 %
TAI	60	Corpulence	99 %
INT	7	Intuition	35 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+10
Points de Vie	48
Mouvement	10 (en roulant)

Attaques
Toutes les cibles dans un rayon de trois mètres doivent réussir un test sur la Table de Résistance (FOR) ou être écrasées et mises en pièces en subissant 10 points de dégâts.

Protection
Aucune mais les armes physiques n'infligent qu'1 seul point de dégâts ; un Shoggoth mineur régénère 1 Point de Vie par round.

Perte de SAN
Voir un Shoggoth mineur fait perdre 3/1D20 points de Santé Mentale.

La Scène 6 se déroule à l'extérieur de Louxor, dans la Vallée des Idoles. Une course à trois se met en place entre Carlisle, les serviteurs de la Larve Stellaire, et les investigateurs, pour déterminer celui qui arrivera en premier à la Prison de la Larve Stellaire. Bien sûr, « gagner » cette course ne garantit pas que le vainqueur ait la vie sauve. En effet, perdre cette course, pour ceux qui ne sont pas prêts à rencontrer l'horreur ancienne, pourrait constituer leur seule chance de survie.

- **La Société Théosophique** : Nous sommes ici pour arrêter le Perse et ses adorateurs... Et nous emparer de leurs connaissances à notre profit. *Si les histoires anciennes sont vraies et s'il y a quelque chose de puissant et antédiluvien caché dans la Vallée des Idoles, c'est nous qui réussirons à la découvrir et à la contrôler.*

Aucun argument (ou test de *Baratin* réussi) ne peut convaincre Carlisle à intégrer les investigateurs dans son expédition. Carlisle est très claire sur le fait qu'ils sont un danger pour elle et que tout ce qui interfère avec son expédition met en péril sa vie et son âme.

S'échapper !

La pièce se trouve au deuxième étage de l'immeuble, ce qui rend difficile toute évasion, c'est le moins que l'on puisse dire. Pour recouvrer leur liberté, les investigateurs devront donc faire preuve d'une bonne dose de ruse. Alors qu'enfoncer la porte verrouillée ou arracher les barreaux de la fenêtre sont deux actions statistiquement improbables, des investigateurs créatifs trouveront certainement des moyens détournés pour échapper aux théosophes. Voici quelques idées qui ne manqueront pas de se présenter :

- **Ravir les ravisseurs** : C'est peut-être la solution la plus simple. Elle exige que les investigateurs prennent en otage l'un des gardes et négocient ensuite leur évasion. Cela peut être facilement organisé au cours de l'un des deux repas quotidiens, même s'il faudra que les investigateurs agissent rapidement afin d'éviter d'être abattus par le second garde. Les gardes peuvent également être attirés à l'étage par une odeur de fumée (par exemple, si les investigateurs trouvent un moyen de mettre le feu à leur literie).
- **La mort par en haut !** Bien que plus difficile, cette solution est beaucoup moins risquée si les investigateurs font un trou dans le plafond miné par l'eau et grimpent sur le toit. Atteindre le plafond qui se trouve à trois mètres de hauteur nécessite un petit peu d'ingéniosité. Empiler les lits ne donne pas à l'investigateur la hauteur suffisante mais, si on dresse un lit sur son extrémité, il est aisé de mettre en morceaux le stuc pourri qui forme le plafond. Descendre depuis le toit est un autre défi, à moins que les investigateurs aient pensé à apporter les draps de leur literie. Il se trouve à huit mètres du sol - une hauteur suffisante pour blesser même le plus robuste des investigateurs qui chuterait. Ceux qui risquent un saut dans le tas de détritus situé au bout de la ruelle (*Athlétisme : saut*, +20 %) parviennent à amortir leur chute (le gardien peut consulter **La Chose en dessous** pour ajouter des complications).

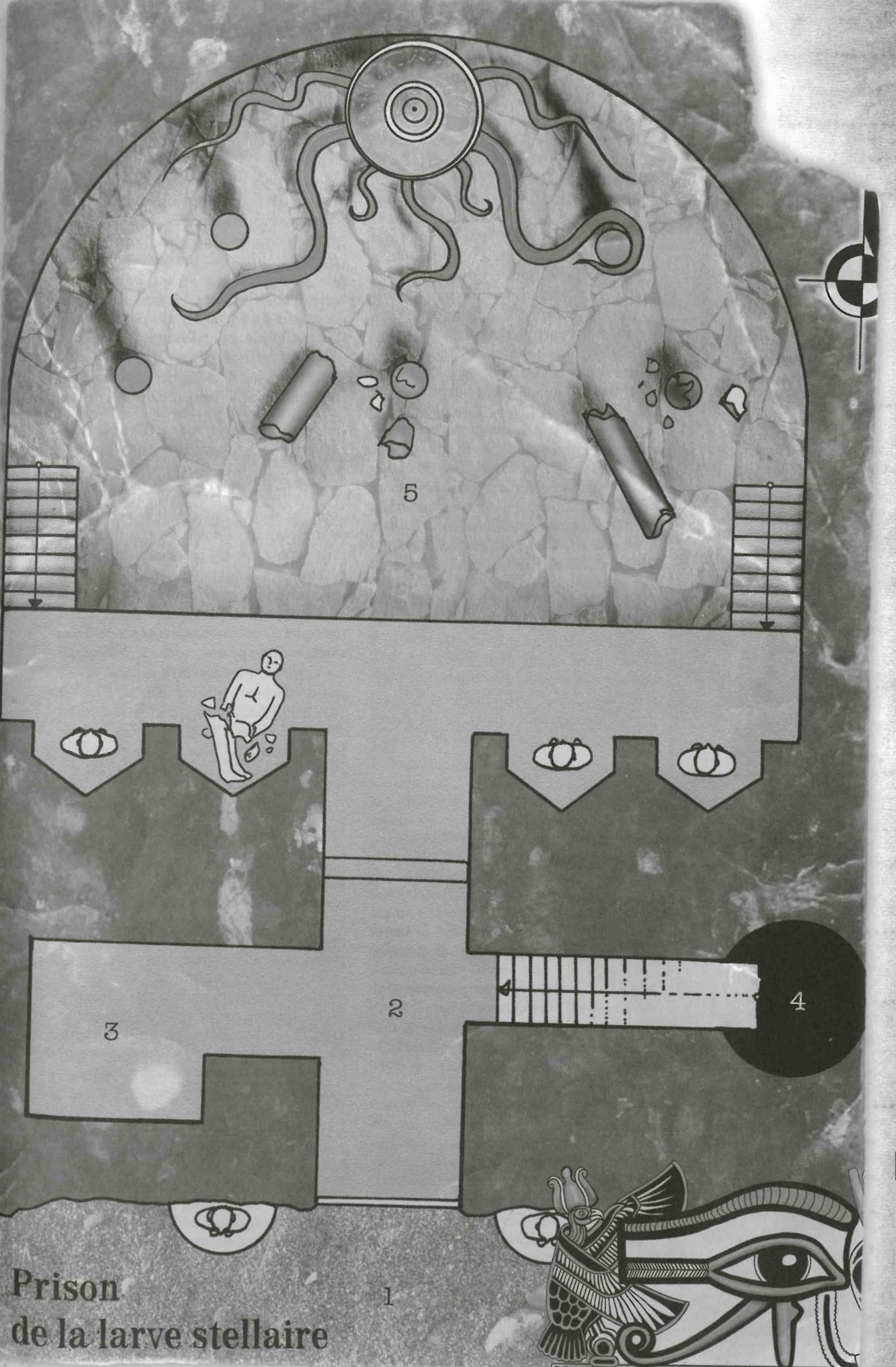
La Chose en dessous

Craignant les intrus, les Profonds ont envoyé un Shoggoth mineur pour éliminer les théosophes. Cet événement devrait avoir lieu au moment même où (ou juste avant que) les investigateurs réussissent leur fuite. Le monstre effrayant se glisse hors de l'égout pluvial au bout de la ruelle, puis aplatit la porte de la planque, où il s'emploie à « aspirer » les théosophes. Les investigateurs entendent des cris de terreur, suivis de coups de feu de fusil de chasse, et enfin des gémissements d'agonie qui retombent rapidement dans le silence. La totalité du combat dans la salle inférieure ne prend pas plus de cinq rounds. Si les investigateurs ne se sont pas à ce moment échappés du bâtiment, le Shoggoth mineur monte silencieusement l'escalier, fait glisser le verrou et s'emploie à les dévorer.
Le Shoggoth mineur remplit tout l'escalier. À moins que les investigateurs réussissent à s'échapper avant que le Shoggoth n'entre, ils courent à leur perte.

Scène 6 Prison de la Larve Stellaire

Trajet difficile vers la prison

Il y a vingt-quatre kilomètres de Louxor à la Vallée des Idoles. Pendant la journée, il est assez facile de louer les services d'un chauffeur mais, pendant la nuit, les investigateurs devront trouver un moyen de transport, y compris en le dérobant, s'ils espèrent arriver à temps à la vallée.
Plusieurs voitures sont garées dans la rue en face du bac. Réussir à en démarrer une exige un test de *Métier : mécanique* (+10 %). À moins que le gardien en décide autrement, il n'y a aucune chance que le propriétaire remarque les investigateurs.
Au cours du voyage vers la vallée, la pluie exécrable se termine enfin. Cependant, ce réconfort est de courte durée - à la place de la pluie, le ciel prend la couleur marbrée de violet d'une ecchymose. La foudre silencieuse continue à zébrer les nuages et l'obscurité qui s'épaissit rend impossible la distinction de la nuit et du jour.
Arrivés à la vallée, il est particulièrement facile pour les investigateurs de découvrir la Prison - les traces de pneus de l'expédition de Carlisle mènent directement à la tombe, où trois voitures sont garées devant un canyon très étroit. Les cadavres de Carlisle et de sept autres théosophes gisent aux alentours - leurs corps ont été sauvagement mis en pièces et dispersés sur le lieu, nécessitant un test immédiat de *Santé mentale* (1/1D4 +1).


5
2
3
4
1
Prison
de la larve stellaire



Six Profonds

CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Mouvement 8 et 10 en nageant

Attaques
• Griffes 25 %
1D6 points de dégâts + impact

Protection
1 point (peau et écailles)

Perte de SAN
0/1D6 points

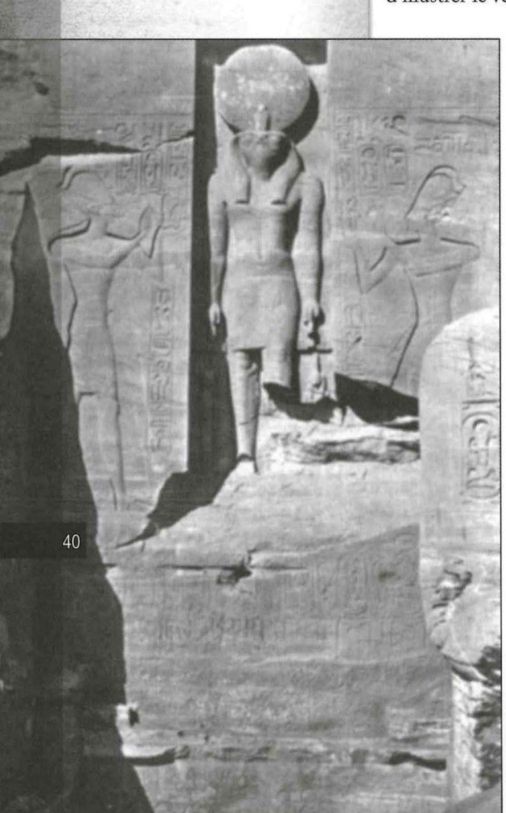


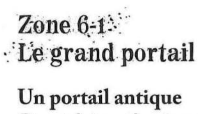
Indices

Examiner les corps est suffisamment horrible pour écœurer les plus solides estomacs. Les corps ont été réduits en lambeaux de chair et de muscles. Un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Médecine* (+10 %) permet à un investigateur de remarquer qu'un des membres de l'expédition est toujours en vie. La gravité de ses blessures fait qu'il est impossible de déterminer son sexe. À moins d'agir immédiatement, cet unique survivant meurt rapidement, le sang sortant en bouillonnant de son abdomen éventré. Un deuxième test immédiat de *Médecine* (réussite spéciale requise) arrête le pire de l'hémorragie, prévenant la mort suffisamment longtemps pour que le corps halète une seule phrase : « Ils craignent les méthodes antiques ».

Une inspection des automobiles (*Trouver Objet Caché*, +20 %) permet de repérer une caisse de munitions endommagée, dont l'intérieur est doublé de coton blanc. Trois flacons d'huile de myrrhe, un sachet d'encens, et une paire de pieux aiguisés en bois de caroubier, gravés avec des runes complexes, sont emmaillotés dans le tissu. Un test de *Mythe de Cthulhu* ou d'*Occultisme* identifie correctement ces runes comme un sort de contrôle.

Enfin, comme les investigateurs commencent à descendre le canyon, une nuée de rats, de serpents et d'insectes passent à toute vitesse auprès d'eux, fuyant quelque horreur surnaturelle. Les vagues de fourrures, d'écailles et de carapaces ne blessent pas les investigateurs, mais sont un moyen d'illustrer le véritable désespoir de leur sort.





Zone 6-1 : Le grand portail

Un portail antique

Des éclairs silencieux illuminent le ciel violet au-dessus de vous, éclairant le grand portail d'un éclat nu. Ce grand porche est sculpté directement dans les parois du canyon. Deux statues imposantes flanquent l'ouverture, stoïques avec leurs lances de pierre. Un œil solitaire, regardant solennellement par-delà les âges, est gravé au-dessus du portail. Resté inviolé depuis l'époque des pharaons, le portail présente maintenant de profondes marques de griffures.

Les portes en bois sont recouvertes d'un enduit incrusté d'une mosaïque de runes représentant Ramsès triomphant au-dessus d'une marée d'algues bouillonnante. Un liquide collant cramoisi filtre sous le portail, colorant les marches de pierre et rongeant lentement le sceau de l'enduit. De profondes rainures balafrent cet enduit, à l'endroit où les Profonds ont essayé de pénétrer à l'intérieur à coup de griffes. Ce n'est plus qu'une question de temps avant que la Larve Stellaire soit libérée de son ancienne prison.

Les investigateurs ne sont pas seuls. Un groupe de Profonds se cache plus haut dans le canyon. Des investigateurs vigilants qui surveillent spécifiquement le canyon ont une chance de repérer leurs silhouettes cachées (*Trouver Objet Caché*, +10 %). Les Profonds se méfient des investigateurs et, si on les affronte, ils se retirent plus profondément dans le canyon.

Briser le sceau

Briser le portail est une tâche facile. La sérosité visqueuse s'est infiltrée dans l'enduit, l'affaiblissant et le faisant s'effriter comme du sable mouillé. Un petit creux se détache de ce sable, révélant en dessous le bois ancien. Un anneau de fer est enfoui sous l'enduit. Une fois dégagé et après avoir effectué une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tirer sur l'anneau de fer entraîne l'ouverture des portes (des archéologues en chambre peuvent être surpris par le fait de découvrir du fer dans une tombe égyptienne, mais ceux qui connaissent les fouilles de Vyse à Gizeh, même s'ils sont impressionnés ne seront pas stupéfaits).

Pendant que les investigateurs sont à l'ouvrage, un vent se lève dans le canyon étroit, débutant par une douce brise sifflante, puis se transformant, au moment où les investigateurs tirent sur les portes pour les ouvrir, en un vent de tempête hurlant. Le sable gifle les investigateurs, toute vision est réduite à un mètre et demi ou moins et il est impossible de communiquer à moins de crier. Pour chaque round passé à l'extérieur dans ce déluge de sable, l'investigateur doit effectuer un test de Noyade en suivant les règles normales. Si les investigateurs arrivent à pénétrer dans la tombe-prison, les vents hurlants s'arrêtent instantanément, faisant retomber le canyon dans un étrange silence.

Les poursuivants

Les Profonds se rapprochent lorsque les investigateurs descendent explorer le tombeau. Si un ou plusieurs investigateurs ont été laissés de garde, les Profonds les attaquent après que les autres se soient enfoncés plus profondément dans le complexe.

Les Profonds se battent pour tuer, ne laissant rien dans leur sillage. S'ils réussissent à effacer un défenseur, ils traquent les investigateurs restants, les chargeant de manière idéale pendant qu'ils explorent la zone 6-4.

Zone 6-2 - Faux dilemmes

À la croisée des chemins

L'air est chaud et épais à l'intérieur de ce tombeau, vous brûlant les poumons comme si vous inhaliez des aiguilles. La salle, enfin si on peut l'appeler ainsi, est un peu plus vaste qu'un grand hall, se terminant devant une estrade basse surmontée d'une mosaïque. Des couloirs latéraux courent à la fois à gauche et à droite. Le sol de la salle est collant d'un liquide visqueux rouge.

Cette salle n'a pas été ouverte depuis des siècles, laissant l'air presque privé d'oxygène. Toutes les torches non électriques ou les lanternes crépitent et s'affaiblissent, et c'est seulement après que la tempête hurlante à l'extérieur cesse que l'oxygène inonde la salle. La véritable source de la sensation de brûlure se trouve en fait dans l'air lui-même, un effluve rejeté par la Larve Stellaire en train d'émerger dans les zones 6-5 et 6-6. Les investigateurs qui se protègent le nez et la bouche (un masque à gaz de qualité militaire est idéal, mais même un foulard mouillé fera l'affaire) préviennent tout dommage, tandis que les autres subissent 1 point de dégâts par tranche de dix minutes passées à l'intérieur du tombeau.

Le sol de la salle est recouvert d'une fine couche de liquide gluant, le même qui rongeait le sceau protégeant autrefois les portes de la zone 6-1. Elle colle aux bottes et aux chaussures des investigateurs, teintant cuirs et tissus et brûlant la peau.

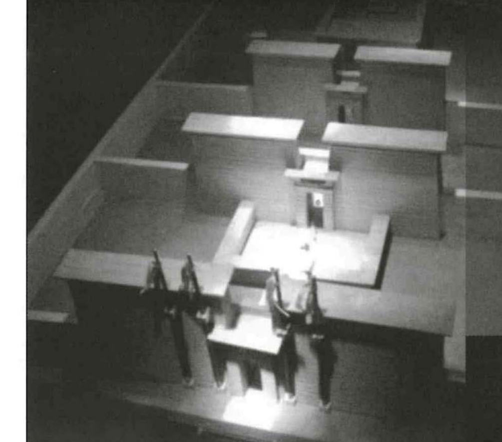
Fouiller la salle pour remonter à la source de la sérosité est un exercice frustrant. Même un test de *Trouver Objet Caché* révèle peu de chose. C'est parce qu'elle ne s'infiltre pas dans la salle, mais se condense plutôt en suintant le long des murs de pierre froide et en s'accumulant sur le sol de la salle. Les effluves toxiques sont littéralement l'expiration de l'Ancien, un gaz écœurant né d'une entité extraterrestre puante provenant d'au-delà des étoiles.

L'estrade et la mosaïque

L'estrade est sculptée dans la roche environnante et ne se dresse qu'à deux centimètres du sol. Sa surface est recouverte de carreaux noirs gravés de runes. Un test réussi de *Mythe de Cthulhu* (+10 %), de *Sciences humaines : archéologie* (-20 %) ou de *Sciences occultes* (+10 %) traduit fidèlement les runes comme ceci :

Derrière cet endroit, je scelle mon ancien ennemi.
Ne troublez pas Son sommeil ;
ou subissez la colère des pharaons.

Ceux qui réussissent soit un test de *Sciences occultes*, soit un test de *Mythe de Cthulhu*, reconnaissent les runes et le texte comme les fondamentaux de la magie énochienne de John Dee, tels qu'indiqués dans son *Liber Loagaeth*. Les carreaux sont, de toute évidence pour ces investigateurs érudits, les bases d'une prison ayant contrôlé une entité depuis des temps immémoriaux. Les investigateurs attentifs (ceux qui réussissent un test d'*Écouter* ou ceux qui regardent spécifiquement les runes) voient l'une des runes se briser sous leurs yeux, se cassant en morceaux du fait d'une force extérieure. Cela se produit une fois toutes les 1D10/2 minutes, au fur et à mesure que la force de la Larve Stellaire grandit.



La mosaïque est constituée de carreaux de verres colorés et représente un Pharaon utilisant quelque chose pour repousser une horreur tentaculaire émergeant de la mer. Cette série de hiéroglyphes correspond en fait à des instructions codées permettant de contrôler la Larve Stellaire. Bien que des tests réussis de *Mythe de Cthulhu* (+10 %) ou de *Sciences occultes* ne permettent pas de traduire directement ces instructions, les investigateurs sont capables d'en déchiffrer les passages-clés. Bien entendu, de telles traductions rudimentaires sont sujettes à des erreurs et à de multiples interprétations :

Oindre les élus avec l'huile sacrée de l'Ouest... offrir l'encens des Dieux aux quatre coins... et armer l'élu avec le bois de l'Est... lorsque la chose de la mer émerge... sacrifier l'élu à la bataille redoutable, et ainsi lier l'horreur pour les siècles des siècles... laisser ce mur debout et rien d'autre hormis l'accouchement d'une nouvelle ère, avec de nouveaux dieux, des rites horribles, peser lourdement dessus.

Les investigateurs enjambant les runes qui sont en train de se casser dans un bruit sec et faisant pression sur la mosaïque, découvrent qu'elle a été réduite à la même consistance mouillée cristalline que celle du sceau extérieur. Dans un premier temps, le mur ne s'effondre pas mais, au contraire, un investigateur intrépide doit forcer la paroi, débouchant dans la zone 6-5 recouverte d'une sérosité brûlante.



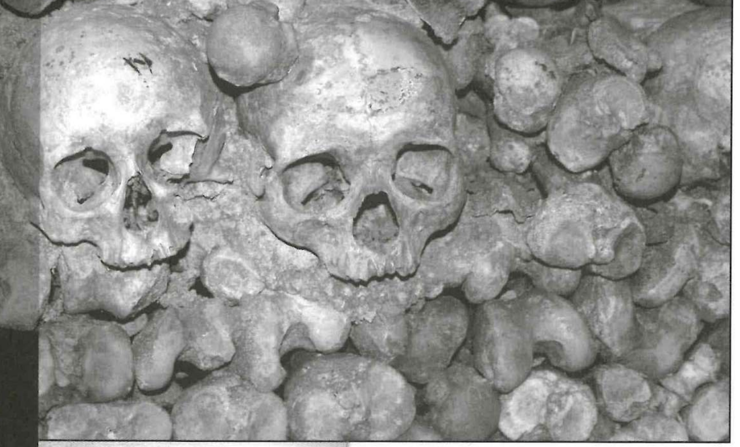
Zone 6-3 - Salle latérale

Le complexe en modèle réduit

La salle qui se tient devant vous contient la version en miniature d'un complexe de temples. Les murs qui seraient certainement imposants dans la réalité font à peine un mètre de hauteur. Le détail est incroyable, jusqu'aux bâtiments en pierre de taille et aux piliers qui forment l'essentiel de ce complexe fortifié.

Bien que les ruines actuelles n'ont qu'une vague ressemblance avec cette représentation, les personnages qui réussissent un test de *Sciences humaines : archéologie* (+20 %) ou de *Culture artistique : architecture* (+10 %) identifient correctement le modèle comme une représentation exacte de Médinet Habou à Louxor.

La représentation est exacte, à une anomalie près cependant. À l'endroit où la Nouvelle





Trois Profonds

CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Mouvement	8 et 10 en nageant

Attaques

• Griffes 25 %
1D6 points de dégâts + impact

Protection

• 1 point (peau et écailles)

Perte de SAN

• 0/1D6 points

Aat-noth, Larve Stellaire de Cthulhu

CON	52	Endurance	99 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	70	Puissance	99 %
TAI	105	Corpulence	99 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+16
Points de Vie	79
Mouvement	20 et 20 en nageant

Attaques

• Griffes 80 %
impact points de dégâts
• 3 Tentacules 60 %
1/2 impact points de dégâts

Protection

• 10 points (peau graisseuse)
régénère 3 Points de Vie par round

Perte de SAN

• 1D6/1D20 points

Crypte devrait se trouver, une cachette secrète est dissimulée. Cette cachette ne peut pas être repérée avec un test chanceux de *Trouver Objet Caché*, mais seulement déduite. À l'intérieur se trouve un encensoir d'or suspendu à une chaîne d'argent. Un examen révèle que l'encensoir contenait autrefois de l'encens, mais que les cônes ont été depuis longtemps presque entièrement réduits en poussière.

Zone 6-4 - Puisard

Des ossements au fond d'un puisard

Des marches escarpées en pierre descendent dans les ténèbres. Les murs de cet escalier sont lisses, contrairement aux murs décorés de la salle précédente. Un peu plus loin, l'escalier se termine à pic.

Lorsque les habitants originels de la crypte contrôlèrent la Larve Stellaire, ils scellèrent sa prison en offrant en sacrifice le cœur d'une centaine d'esclaves. Une fois le rite achevé, on se débarrassa des corps en les jetant dans le puisard, qui fait quinze mètres de profondeur, les piles d'ossements occupant le fond sur trois mètres.
En dehors de pouvoir déterminer le mode de sacrifice avec un examen des squelettes (test de *Médecine*), il y a ici peu de choses que les investigateurs puissent découvrir.

Zone 6-5 Prison de la Larve Stellaire

La rencontre tant attendue

Le mur granuleux s'ouvre sur un balcon, réminiscence de la galerie d'un chœur ancien sinistre et impie. Au-delà se trouve une vaste salle encombrée de colonnes effondrées et de blocs qui ont chu du plafond. Le lieu entier est en ruine et l'on peut remarquer d'épaisses fissures dentelées sur le sol et le balcon.
Au fond de la salle, encastré dans le sol, se trouve un formidable disque taillé dans une énorme pierre cyclopéenne. Strié d'anciennes runes et de signes étranges, le disque est actuellement soulevé avec force de son assise noire par des tentacules aux proportions titanesques qui se tortillent. Alors que le disque de pierre tourne en grinçant de son ancienne assise, une émanation de gaz miasmatique s'échappe, obscurcissant l'air et vous étouffant !

C'est, enfin, Aat-noth, la Larve Stellaire de Cthulhu. Libérée par le malheureux Professeur Aaron Bollacher d'un emprisonnement séculaire détestable, la redoutable créature souhaite lâcher sur les terres de l'Égypte ses festivités et ses sombres célébrations.
Si la Larve Stellaire parvient à se libérer, il y a peu de choses que les investigateurs puissent faire pour la stopper dans sa fuite. S'ils veulent triompher de l'Ancien, leur seul espoir réside dans le fait de le renvoyer alors qu'il est encore partiellement contenu par le poids de l'énorme sceau.

Les Profonds

Si les Profonds ont devancé les investigateurs dans cette salle, ces derniers les trouvent prosternés devant le grand puits, hurlant des prières obscènes à leur demi-dieu. Si les Profonds ne sont pas encore entrés, ils le font lorsque les investigateurs atteignent le sol de la salle. Poussant des cris de joie véhéments, les Profonds se jettent dans une orgie de violence pour se consacrer eux-mêmes dans le sang des investigateurs.

Le Rite de Ramsès

Des investigateurs perspicaces sont certainement tombés sur les vestiges du rite original utilisé pour contrôler la Larve Stellaire dans sa prison physique. Bien que les détails qui ont survécu soient loin d'être complets, la Larve Stellaire porte encore la faiblesse des anciens temps. S'ils suivent simplement les rudiments du rituel, les investigateurs peuvent avoir une chance de forcer la larve à retourner dans sa prison.
• **L'huile de myrrhe** : Les investigateurs qui appliquent seulement une goutte de l'huile sainte sur leur front repoussent les Profonds. Incapables d'attaquer physiquement des investigateurs désormais oints, les Profonds reculent après quelques rounds (1D10/3 rounds), choisissant plutôt de jeter des pierres à distance.
• **La fumée de l'encens** : La brûlure provoquée par l'encens sacré est insupportable pour Aat-noth, la faisant se tordre et battre des tentacules, rappel d'une ancienne agonie. Si on brûle l'encens dans le caveau, ou mieux encore, si on le balance au vent avec un encensoir, les tentacules perdent l'essentiel de leur capacité d'attaque (même s'ils n'en deviennent pas moins dangereux). À chaque round, les trois tentacules frappent au hasard.

Quelle que soit la cible, le tentacule a toujours besoin d'effectuer un test d'attaque pour toucher un Profond ou un investigateur.

Jet (1D10)	Cible
1-3	Profond
4-7	Caveau *(voir combat ci-dessous)*
8-10	Investigateur

• **Les pieux en bois de caroubier** : Les pieux en bois de caroubier sont une abomination pour la Larve Stellaire. Frapper la créature avec cette matière lui cause de terribles plaies béantes (voir combat ci-dessous). Mais, pour faire retourner la créature dans sa prison, blesser un tentacule ne suffit pas. L'investigateur doit enfoncer un pieu directement dans le corps d'Aat-noth. Cela exige de l'investigateur qu'il se défende contre la terreur inspirée par le démon venu d'un autre monde (réussite d'un test de *Santé Mentale*), puis monte sur le rebord de la fosse. Là, en se penchant dans le vide aussi sombre et terrifiant que celui de l'espace, l'investigateur peut produire une attaque contre le corps de la Larve Stellaire. Si l'investigateur touche, voir ci-dessous la conclusion fatidique.

Combat

Avec la Larve Stellaire en train de s'échapper de sa prison et les Profonds hurlant leurs passions impies tout en déchirant en lambeaux les muscles et la chair des investigateurs, le combat dans la salle est rapide, mortel et rempli de confusion.

Chaque attaque manquée par les tentacules endommage le caveau alentour, provoquant la chute d'une dalle de pierre du plafond ou l'effondrement d'un pilier. Choisissez un investigateur au hasard et demandez-lui d'effectuer un test de *Volonté*. S'il échoue et qu'il est en même temps incapable d'esquiver (test d'*Athlétisme*), il subit 1D10 points de dégâts.

Les pieux en bois de caroubier, qui n'ont aucun effet sur les Profonds, infligent en revanche de graves blessures à la Larve Stellaire. Chaque attaque réussie contre un tentacule lui inflige 1D10 points de dégâts + impact. Un coup asséné sur le corps de la Larve Stellaire la pousse à retourner d'où elle vient. Lorsqu'elle se retire, chacun des tentacules en train de s'agiter frappe l'investigateur qui a porté le coup. Si une attaque réussie lui inflige 15 points de dégâts ou plus, le héros tombe dans le caveau. Le disque glisse pour se remettre en place et la Larve Stellaire et l'investigateur sont tous les deux perdus pour l'éternité (bien sûr, « au long des ères peut mourir même la mort » ; bien que cela soit donc peu probable, il n'est pas *impossible* pour Aat-noth et un investigateur horriblement transformé de revenir plus tard).

Conclusion

L'aventure se termine de l'une des deux façons suivantes : la destruction des investigateurs ou la conjuration d'une horreur antédiluvienne. Et, comme dans toute saga authentique de *L'Appel de Cthulhu*, ces deux fins ne s'excluent pas mutuellement - il est tout à fait possible que les investigateurs repoussent la Larve Stellaire pour aussitôt succomber à la folie et aux attaques féroces des Profonds.

Dans le silence de mort du tombeau, les investigateurs peuvent entendre la pluie recommencer à tomber à l'extérieur, lavant les effluves fétides rouges ; l'orage éclate finalement, laissant ensuite la place à un ciel clair.

Les conspirations du Vieux Perse sont loin d'être terminées. Tandis que les événements autour de Louxor se déroulent, le vieil Abou monte à bord d'un caboteur, disparaissant sans crier gare. Le Vieux Perse et les enfants maudits de Bollacher reviendront dans des aventures ultérieures de la série *Age of Cthulhu*.

En supposant qu'ils ont survécu, les investigateurs ont accompli un grand bien pour l'humanité, bien que ce soit peut-être une petite chose pour les Anciens, car les horreurs existent dans le monde entier et les astres sont finalement propices.



Jusqu'à six Profonds

CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Mouvement 8 et 10 en nageant

Attaques
• Griffes 25 %
1D6 points de dégâts + impact
• Pierre 20 %
1D6 points de dégâts

Protection
• 1 point (peau et écailles)

Perte de SAN
• 0/1D6 points

Investigateurs prétirés

Professeur

Occupation Universitaire
Profession Professeur d'archéologie
Personnalité Obsessionnel
Âge 44 ans
Sexe Masculin
Nationalité
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	11	Prestance	55%
CON	13	Endurance	65%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	20	Connaissance	99%
INT	15	Intuition	75%
POU	6	Volonté	30%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de magie	6
Points de Vie	13
Santé Mentale	30
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Universitaires, Culturels, Business

Compétences

Connaissance

Égyptien	41%
Mythe de Cthulhu	09%
Sciences humaines :	
- archéologie	91%
- histoire	80%
Sciences occultes	35%
Sensorielles	
Bibliothèque	85%
Psychologie	75%
Trouver Objet Caché	50%
Influence	
Négociation	55%
Persuasion	45%
Action	
Armes d'épaule	40%
Athlétisme	52%
Conduite	50%
Bagarre	50%

Histoire
Vous connaissez le professeur Bollacher depuis vos études de premier cycle à l'université, lorsqu'il était l'un des enseignants-chercheurs les plus radicaux de l'Université de Chicago. Dès votre première rencontre, vous l'avez rayé de vos listes - votre passion pour l'archéologie et l'investigation approfondie s'opposait à sa passion pour les choses occultes.
Vous vous êtes affrontés sur le plan intellectuel au fil des ans, concédant malgré tout à contrecœur le fait que son papier sur la linguistique perdue du Peuple de la mer Proto-Atlante était théoriquement plausible - bien qu'il s'agissait de complètes balivernes. Vous avez votre propre théorie : la science est la base du progrès et si l'humanité parvient jamais à se relever du marasme de la superstition et du mythe, ce sera par l'application judicieuse de la méthode scientifique.
Lorsque Bollacher vous a invité à Louxor, vous avez accepté pour deux raisons : d'abord parce que c'était l'opportunité archéologique de votre vie et, deuxièmement, parce que si quelqu'un pouvait maintenir le médecin en bonne santé, c'était vous.

Détective privé

Occupation Détective
Profession Détective privé
Personnalité Anxieux
Âge 28 ans
Sexe Masculin
Nationalité
Niveau de vie Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	6	Prestance	30%
CON	16	Endurance	80%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	8	Corpulence	40%
ÉDU	13	Connaissance	65%
INT	12	Intuition	60%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de magie	13
Points de Vie	12
Santé Mentale	65
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Forces de l'ordre, Pègre, Notables

Compétences

Savoir-faire

Métier	
- Serrurerie	51%
- Photographie	30%
- Premiers Soins	50%
Sensorielles	
Bibliothèque	25%
Discrétion	35%
Psychologie	35%
Trouver Objet Caché	55%
Influence	
Baratin	35%
Négociation	35%
Action	
Armes d'épaule	45%
Armes de poing	50%
Athlétisme	72%
Conduite	45%
Bagarre	75%

Histoire
S'il y avait un combat avec un trophée à la clef pour la vie la plus difficile, vous seriez champion du monde. Vous avez commencé comme soi-disant boxeur poids plume mais, si vous pouviez encaisser les coups, vous n'étiez pas assez fort pour les rendre lorsque cela comptait vraiment. Après un nez cassé à quatre reprises et un os de la pommette brisé, vous avez décidé que la vie d'un détective privé au chômage était préférable à celle d'un boxeur foutu.
Bien que votre salaire n'ait jamais été important, vous vous êtes avéré un détective privé décent, davantage grâce à d'obscènes séries de coups de chance qu'à une compétence quelconque. Vous avez travaillé il y a quelques années pour Bollacher, qui vous avait embauché pour enquêter sur sa femme, qu'il venait d'épouser. Ce que vous avez découvert n'était pas joli joli, mais sa jeune femme l'était. Il s'est avéré que Rose avait la faiblesse d'aimer être remarquée et que son cœur se mettait à battre pour tous ceux qui acceptaient de passer une nuit à écouter ses peines. Au cours de vos enquêtes, vous avez passé beaucoup de temps à l'écouter, mais votre relation est toujours restée au niveau professionnel, n'est-ce pas ?
Aujourd'hui, Bollacher est de nouveau soupçonneux et recherche d'anciens amis en qui il pourrait avoir confiance. Vous n'êtes pas son ami et vous n'êtes pas absolument certain qu'il puisse vous faire confiance, mais vous êtes payé et Rose est toujours là...

Mystique professionnelle

Occupation Femme de foi
Profession Mystique professionnelle
Personnalité Narcissique
Âge 28 ans
Sexe Féminin
Nationalité
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	9	Prestance	45%
CON	15	Endurance	75%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	8	Corpulence	40%
ÉDU	17	Connaissance	85%
INT	14	Intuition	70%
POU	16	Volonté	80%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de magie	16
Points de Vie	12
Santé Mentale	80
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Cultes, Sans-abri, Forces de l'ordre

Compétences

Connaissance

Égyptien	36%
Histoire	45%
Sciences occultes	80%
Sensorielles	
Bibliothèque	75%
Discrétion	60%
Psychologie	80%
Se cacher	40%
Trouver Objet Caché	60%
Influence	
Baratin	75%
Action	
Armes de poing	25%
Athlétisme	50%
Bagarre	50%

Histoire
Vous avez rencontré Rose Bollacher le jour de son mariage, lorsque le professeur vous a engagé pour lire dans la main de ses invités. Ce spectacle était une blague pour vous - vous avez toujours été une artiste de music-hall se faisant passer pour un vrai médium - mais lorsque vous avez pris la main de Rose dans la vôtre, une vision puissante vous a assaillie.
Rose Bollacher était condamnée à un sort terrible.
Depuis ce jour-là, vous êtes restée en contact avec Rose, qui s'est avérée être une bonne amie dans les moments délicats et qui vous a toujours prêté de l'argent lorsque vous étiez dans une mauvaise passe ; quand vous avez entendu dire qu'elle était en difficulté, vous saviez ce que vous deviez faire : vous avez rapidement monté une arnaque, décrochant de l'argent facilement, et avez pris le premier vol en direction de Louxor. Si votre amie est en mauvaise posture, vous n'allez pas rester à vous croiser les bras et celui qui est responsable de cette situation va le payer très cher.

Mercenaire

Occupation Militaire
Profession Mercenaire
Personnalité Sanguin
Âge 29 ans
Sexe Masculin
Nationalité
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	11	Prestance	55%
CON	11	Endurance	55%
DEX	8	Agilité	40%
FOR	15	Puissance	75%
TAI	17	Corpulence	85%
ÉDU	14	Connaissance	70%
INT	8	Intuition	40%
POU	8	Volonté	40%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de magie	8
Points de Vie	14
Santé Mentale	40
Aplomb	0

Cercles d'influences : Militaires, Forces de l'ordre, Anarchistes

Compétences

Savoir-faire

Mécanique	30%
Premiers Soins	50%
Sensorielles	
Discrétion	70%
Écouter	40%
Se cacher	55%
Action	
Armes d'épaule	95%
Armes de poing	55%
Athlétisme	71%
Bagarre	80%
Trouver Objet Caché	50%

Histoire
Vous avez servi dans des guerres à l'étranger et ce fut une vie convenable. Vous avez parcouru beaucoup plus la planète que si vous étiez resté coincé dans votre ferme familiale. L'Asie, l'Afrique, l'Amérique du Sud. Si un continent a été en guerre au cours des quinze dernières années, vous avez été présent. Ce n'est pas que vous aimez l'idée de tuer, mais si quelqu'un doit repartir avec un bénéfice de la guerre, ce peut tout aussi bien être vous, employant l'argent à un bon usage.
Ce fut une surprise lorsque l'oncle Aaron a réussi à vous retrouver. Il avait un travail pour le mouton noir de la famille et voulait savoir si vous étiez intéressé. Vous n'étiez jamais allé en Égypte auparavant, mais vous avez toujours rêvé de voir les pyramides...

Doctorante (criminelle)

Occupation Universitaire
Profession Doctorante (criminelle)
Personnalité Méfiante
Âge 26 ans
Sexe Féminin
Nationalité
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	15	Prestance	75%
CON	8	Endurance	40%
DEX	17	Agilité	85%
FOR	7	Puissance	35%
TAI	11	Corpulence	55%
ÉDU	11	Connaissance	55%
INT	10	Intuition	50%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de magie	12
Points de Vie	10
Santé Mentale	60
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Universitaires, Culturel, Business

Compétences

Connaissance

Archéologie	31%
Savoir-faire	
Serrurerie	41%
Sensorielles	
Discrétion	75%
Trouver Objet Caché	50%
Influence	
Baratin	90%
Action	
Armes de poing	50%
Athlétisme	79%
Bagarre	50%

Histoire
Durant la majeure partie de votre vie, vous vous êtes débrouillée grâce à votre apparence agréable et à votre chance, passant d'une escroquerie à l'autre. Après avoir disparu sans prévenir de la ville de San Francisco, il vous fut assez facile de parler de votre parcours dans le programme de troisième cycle de l'Université de Chicago et, de là, d'atteindre une position bien rémunérée comme assistante de recherche.
La plupart des gens qui vous connaissent vous considèrent comme une mystificatrice, de sorte que vous prenez bien soin de ne jamais laisser personne vous approcher de trop près. Vous ne vous attendiez pas à être appelée par l'équipe de Chicago House pour devenir membre de l'Expédition de Louxor. Chicago étant une ville agréable, vous vous doutez que Louxor sera beaucoup moins hospitalière, en particulier du point de vue de l'archéologie concrète. Il y a de grandes chances que vous ne restiez pas longtemps - vous avez entendu dire que la Méditerranée est magnifique en cette période de l'année.

Folie londonienne

Où les investigateurs devront empêcher l'Histoire de se reproduire.
Une aventure pour les années 1920's

En quelques mots...

Trois mille ans avant Jésus-Christ, des tribus vivant dans la peur offraient, dans la plaine de Salisbury, des sacrifices sanglants en l'honneur d'un dieu redoutable. Le ciel rouge de sang ruisselait sur la plaine, dévorant les plus faibles, octroyant des faveurs aux plus forts et engendrant de sinistres rejetons dans ses vallons boisés.
Cinquante ans après Jésus-Christ, la légion romaine Legio IX Hispana, dirigée par Gnaeus Hosidius Geta, investit la région, massacrant les tribus celtiques autochtones. Les soldats qui, dans ses rangs, vinrent à dérober des objets religieux, succombèrent bientôt à la folie et leur légion finit par disparaître des annales du temps.
Aujourd'hui, 1928 : des adorateurs inconscients cherchent à organiser un nouvel appel du dieu protecteur de jadis - un dieu sombre qui va peut-être, une nouvelle fois, arpenter la plaine de Salisbury, répandant inévitablement la folie.

Implication des investigateurs

Les joueurs arrivent par bateau, invités à Londres par le docteur Vernon Whitlow. Cf. Pré-tirés. pages 84 et 85

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les raisons du terrible et étrange suicide du Dr Vernon Whitlow.**
- **Empêcher la réussite de la cérémonie d'appel de Shub-Niggurath** organisée à Stonehenge.

Ambiance

L'aventure débute au cours d'une soirée de gala luxueuse donnée au British Museum à l'occasion de l'inauguration d'une nouvelle exposition sur la statuaire romaine antique. Au cours de la soirée, après un temps consacré aux mondanités, l'ambiance tourne au tragique. Le professeur Vernon Whitlow, qui avait convié les investigateurs à ce gala, dans un état tout à fait anormal, se tranche la gorge devant les convives en prononçant quelques mots sibyllins.
L'enquête mène les investigateurs de l'appartement de Whitlow à la campagne profonde à proximité de Stonehenge, en passant par les endroits les plus secrets du British Museum et un musée de cire peu orthodoxe...

Avertissement

Cette aventure contient de nombreuses descriptions macabres et celle, saisissante, d'un suicide. Elle est destinée à des rôlistes matures que les scénarios horribles ne repoussent pas

Note à propos de l'exactitude historique

L'auteur a pris soin d'utiliser des lieux, des commerces, des sociétés, et des événements historiques réels, même si cette aventure n'a pas pour but d'être une représentation absolument exacte de l'Angleterre des années 1920 ; lorsque cela était nécessaire, des détails ont été modifiés pour favoriser l'intrigue ou faciliter le jeu. Toutes les personnes nommées sont fictives



A l'affiche

Vernon Whitlow
Ce conservateur du British Museum est à l'origine de la venue des investigateurs en Angleterre, à l'occasion du gala inaugural de la nouvelle exposition du musée, qui porte sur la statuaire romaine. Il soupçonne en effet certains de ses collègues d'activités occultes et souhaite en discuter avec d'anciens amis. Malheureusement, il se fourvoie gravement en se trompant de cible, désignant O'Donnell, conservateur nouvellement arrivé, comme coupable, là où il s'agit de son conservateur en chef, Adair Merriweather. Et il commet l'imprudence fatale de se confier à ce dernier, lequel le met, dès le début de la soirée de gala, hors d'état de nuire en le rendant fou et suicidaire.

Adair Merriweather
Conservateur en chef du British Museum, il dirige également la Branche Noire, une émanation malfaisante de l'Ancien Ordre Druidique. Ayant découvert, dans une pièce secrète de son cottage situé dans la région reculée d'Amesbury, l'Urne du Wiltshire, un artefact ancien lié à Shub-Niggurath, il en est devenu fasciné et cherche depuis plusieurs années à invoquer « La Chèvre aux mille chevreaux » dans le but d'acquérir l'immortalité. Il attend ainsi le solstice d'hiver - trois jours plus tard au moment où commence ce scénario - pour conduire la cérémonie sur le lieu approprié : Stonehenge. Vernon Whitlow s'étant, par mégarde, confié à lui, il mélange, le soir du gala, du Lait de Shub-Niggurath à son cocktail, plongeant ainsi Whitlow dans une folie qui le conduit au bout de quelques minutes au suicide. Merriweather organise ensuite la mise à l'écart (sinon la mort) des investigateurs qui menacent son plan fou.

Marion Ainsworth
Membre depuis peu de la Branche Noire, elle est devenue depuis l'âme damnée de Merriweather. Fanatique, elle s'expose beaucoup plus que son mentor dans leur lutte commune contre les investigateurs, en conduisant ces derniers sur des voies destinées à leur faire perdre la vie.

Christopher O'Donnell
Conservateur fraîchement arrivé au Musée, il est soupçonné par Whitlow, à tort, d'être mêlé à la cérémonie future. Il a lui-même des soupçons concernant Merriweather, ce qui le mène, tout comme Whitlow, à sa perte, et il finit son existence le ventre déchiqueté par un fauve empaillé du musée que Merriweather a animé par l'intermédiaire de la magie.

FOLIE LONDONIENNE

STARRING

VERNON WHITLOW
ADAIR MERRIWEATHER
MARION AINSWORTH
CHRISTOPHER O'DONNELL

Note concernant la monnaie britannique

Les négociants et les vendeurs résidant en Angleterre préfèrent traiter en monnaie britannique. En 1928, cette dernière est organisée selon l'équivalence de 12 pence (*d*) pour un shilling (*s*), et de 20 shillings pour une livre (£). Les montants sont souvent exprimés en combinaisons shilling/pence, y compris pour les montants de plus d'une livre. Par exemple, 25/6 signifie : 25 shillings et six pence (1£ 5s 6d). On admettra ici que le taux de change est de : 5$ US = 1£.

Tout est dans le timing

Le timing est une donnée cruciale de cette aventure. L'auteur estime qu'un délai butoir est une excellente manière d'ajouter de la tension à une campagne horrifique et d'empêcher les joueurs de perdre trop de temps en occupations oisives. Les investigateurs arrivent dans la soirée du 18 décembre et ils ont jusqu'au 21 décembre, 19 heures, pour stopper la cérémonie, ou bien l'Angleterre engendrera d'innombrables Sombres Rejetons et la ruine suivra sans aucune échappatoire.
Le gardien maintiendra les investigateurs sous pression pendant qu'ils s'efforceront d'atteindre leur but dans le temps imparti. Au début, leur objectif sera peut-être de comprendre la mort de Whitlow, mais ils en viendront probablement assez vite à prendre connaissance de la cérémonie qui se prépare et de la nécessité d'y mettre un terme. Des Notes sur le timing figurent régulièrement dans cette aventure afin d'aider le gardien à tenir un compte précis des actions des joueurs et des endroits où se trouvent les PNJ.

Introduction

Travaillant après les heures d'ouverture dans les sous-sols du British Museum, le Dr Vernon Whitlow fait une découverte terrifiante. Prenant peur, il aborde ses collègues sceptiques, qui ont depuis longtemps l'habitude de ses manières excentriques et le connaissent comme un chercheur brillant, mais toujours à cran. Whitlow en vient à soupçonner qu'un ou plusieurs de ses collègues pourraient être impliqués dans une conspiration visant à invoquer un grand fléau.
Tard le soir, il se plonge profondément dans les rayonnages de la bibliothèque et, après des semaines de recherches infructueuses, découvre par hasard un gros volume qui éclaire certains des indices de mauvais augure auparavant découverts. Malheureusement, il met alors en lumière précisément ce que ses ennemis recherchent le plus - la recette pour invoquer leur redoutable dieu vivant dans d'autres dimensions. Désespéré et n'ayant confiance en personne, Whitlow envoie un télégramme pressant pour demander de l'aide à de vieux amis habitant de l'autre côté de l'Atlantique. Malheureusement pour le Dr Whitlow, il est peut-être déjà trop tard. La folie est descendue sur Londres et se répandra bientôt.

Informations pour le gardien

3100 environ avant Jésus-Christ : La construction du monument antique que l'on appellera plus tard Stonehenge débute. Des peuplades néolithiques construisent un fossé circulaire incliné de quelque cent mètres de diamètre et amènent sur le site les cendres de leurs morts, enfouissant leurs restes dans cinquante-six trous creusés à l'intérieur de la périphérie du fossé.
Attirée par les sacrifices effectués juste au sommet d'un *centre-ley* - une convergence terrestre des lignes de Ley - Shub-Niggurath, la Chèvre Noire des Bois aux Mille Rejetons, apparaît sous sa forme indicible. Le dieu dévore les plus faibles, octroie des faveurs aux plus forts, et engendre de sinistres rejetons dans les vallons boisés de la plaine de Salisbury. Les tribus vouent, avec une obéissance craintive, un culte à l'entité.
Des années plus tard, bien après l'achèvement de la construction de Stonehenge, les anciens druides revendiquent le site comme le leur et y perpétuent les sacrifices. Le sang des innocents est répandu sur la pierre d'autel du monument jusqu'à ce que le sol autour d'elle soit trempé de sang. Le Seigneur des Bois est satisfait.
47 après Jésus-Christ : La légion romaine Legio IX Hispana, dirigée par Gnaeus Hosidius Geta, sous les ordres de Aulus Plautius, investit la région et massacre les tribus celtes autochtones. Plusieurs légionnaires quittent la région en emportant avec eux des objets religieux et ne tardent pas à succomber à la folie. La malédiction continue à poursuivre cette légion et ses membres finissent par disparaître sans laisser de traces (peut-être anéantis par les Pictes). Des comptes rendus de leurs exploits en latin survivent néanmoins.
1781 : L'Ancien Ordre Druidique est constitué et organise ses sociétés fraternelles selon les préceptes de la franc-maçonnerie, interprétés de manière assez libre. En août 1905, sept cents néodruides se rencontrent pour la première fois à Stonehenge.
Aujourd'hui, 1928 : Adair Merriweather, conservateur au British museum, dirige en secret la Branche Noire, une émanation malfaisante de l'Ancien Ordre Druidique. Au cours des huit dernières années, il a cherché tous les moyens possibles pour invoquer son dieu protecteur dans l'espoir d'acquérir la jeunesse éternelle. Merriweather sait qu'il faut que la cérémonie se tienne au solstice d'hiver - dans trois jours tout juste - mais également qu'il lui manque toujours quelques détails concernant les rituels, et il désespère de pouvoir les trouver à temps, craignant de devoir attendre encore une autre année.
En préparant l'affiche annonçant la nouvelle exposition de statues romaines, le professeur Vernon Whitlow découvre, profondément enfouie sous les piles de la Bibliothèque du British Museum, une transcription des *Sera Altaria*. Expert en latin ancien et en culture romaine, il est profondément troublé par le contenu de ce livre et par ses références sur un rite terrible impliquant le sacrifice de cinquante-six victimes. Quelques jours plus tard, alors qu'il travaille dans l'une des immenses galeries souterraines du Musée, il surprend une conversation entre Marion Ainsworth et un autre individu qu'il ne connaît pas. Whitlow n'entend que des bribes de cet échange, mais la mention de « cinquante-six sacrifices dans le cercle » lui glace alors le sang.
Whitlow suspecte - à tort, comme il s'avèrera par la suite - que l'interlocuteur masculin est son collègue Christopher O'Donnell, lequel vient d'arriver au Musée pour remplacer un précédent conservateur disparu dans d'étranges circonstances. La veille du gala, le professeur discute brièvement avec Adair Merriweather et lui fait part de ses soupçons sur la participation possible du personnel du Musée à des activités occultes. Il commet alors une erreur fatale, prévenant ainsi Merriweather de la menace que fait peser sur lui sa découverte tout en l'alertant sur une source renfermant les derniers détails qu'il cherchait sur les rituels.
Merriweather consent à rencontrer Whitlow avant le gala, projetant de souiller la boisson de son adversaire avec le terrible

Lait de Shub-Niggurath, puis de questionner le bon docteur afin d'apprendre ce qu'il sait, et de regarder enfin avec délectation l'homme succomber à la folie devant près de quatre-vingts témoins. Pendant ce temps, des agents de la Branche Noire fouilleront le bureau et l'appartement de Whitlow afin d'y retrouver les *Sera Altaria*, fournissant ainsi à Merriweather un parfait alibi. Les connaissances qu'il acquerra lui permettront d'invoquer Shub-Niggurath au centre de Stonehenge à l'arrivée du solstice d'hiver. Bientôt, son dieu sombre arpentera de nouveau la plaine de Salisbury et l'immortalité sera sienne !

Résumé

L'aventure est organisée en scènes afin que le gardien puisse aisément passer de l'une à l'autre selon ses besoins. La partie centrale de *Folie londonienne*, en particulier les **Scènes 3, 5 et 6**, peut constituer une enquête au cours de laquelle les investigateurs sont libres de suivre un certain nombre de pistes (et même, revenir sur leurs pas), dans cette recherche pour résoudre l'avertissement mystérieux et la mort étrange du docteur Whitlow.

Ouverture pour les joueurs, cf. page 50 : Les investigateurs arrivent en Angleterre juste à temps pour assister à un grand gala donné au British Museum.

Scène 1, Le gala donné au musée, cf. page 50 : Les investigateurs rencontrent des membres influents du Musée et sont témoins de la fin atroce de Vernon Whitlow.

Scène 2, L'appartement de Whitlow, cf. page 58 : Les investigateurs fouillent le dernier appartement occupé par le docteur et découvrent de possibles preuves sur une conspiration épouvantable qui se prépare.

Scène 3, Le British Museum après les heures d'ouverture, cf. page 63 : Les investigateurs fouillent les bureaux et les réserves situés sous l'aile nord du British Museum, sont harcelées par des fauves empaillés animés par magie et découvrent de nouvelles informations mettant en évidence le véritable instigateur de la ruine surnaturelle qui va s'abattre sur l'Angleterre.

Scène 4, Les obsèques, cf. page 66 : Il s'agit des funérailles du Dr Whitlow, mort dans de tristes circonstances, au cours desquelles les investigateurs sont, pour la première fois, abordés par Marion Ainsworth.

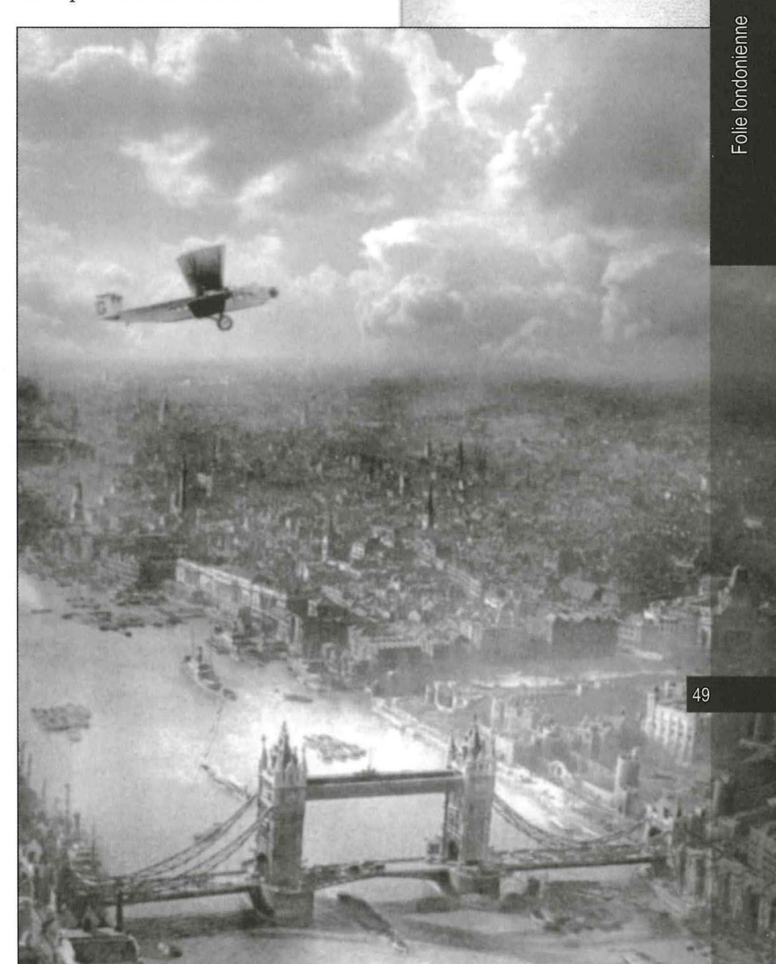
Scène 5, Une tasse de thé, cf. page 67 : Les investigateurs ont une entrevue avec la charmante Marion Ainsworth, engrangent quelques indices sur l'horrible fin de Whitlow, et sont eux-mêmes voués à la mort.

Scène 6, Maison de cire, Coin pour mourir, cf. page 69 : Ce périple annexe et optionnel donne aux investigateurs une chance d'en apprendre davantage sur le culte auxquels ils font face... si un trio d'adorateurs et un simulacre de cire de l'un des pires tueurs en série qu'ait connu l'Angleterre ne les arrêtent pas auparavant.

Scène 7a, Des ennuis sur la route, cf. page 73 : Les personnages ont un accrochage avec des adorateurs implacables et déterminés à ce qu'ils ne perturbent pas les noirs desseins de Merriweather.

Scène 7b, Le cottage de Merriweather, cf. page 74 : Les investigateurs fouillent le cottage hanté d'Adair Merriweather et le terrain qui l'environne, et découvrent la preuve du plan ourdi par le conservateur pour invoquer le Seigneur des Bois. L'arrivée d'un Sombre Rejeton menace de raccourcir l'enquête - ainsi que leurs vies.

Scène 8, Une cérémonie d'invocation à Stonehenge, cf. page 79 : Les investigateurs arrivent à Stonehenge au moment même où la cérémonie pour invoquer la terrible Shub-Niggurath est sur le point de commencer !





Adair Merriweather

56 ans, conservateur en chef

Merriweather est robuste sans être gros, a le torse bombé, et il est en pleine forme pour son âge. Au vu de sa taille et de son poids, sa démarche est particulièrement légère. Les yeux brun foncé d'Adair sont fixes et inébranlables. Il lisse soigneusement sa moustache et est toujours très soigné, portant habituellement des costumes de soie de couleur claire, et autres.

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	60 %
Crédit	70 %
Discrétion	35 %
Latin	50 %
Mythe de Cthulhu	24 %
Persuasion	40 %
Astronomie	30 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	60 %
- Archéologie	85 %
- Histoire	60 %

Attaques

• Arts martiaux	30 %

Sorts

Animer simulacre
Invulnérabilité
Tourmenter

Ouverture pour les joueurs

Au début de la partie, donnez aux joueurs le **Document A (cf. ci-dessous)** et demandez à chacun de raconter à tour de rôle son histoire et la relation qu'il entretient (le cas échéant) avec le professeur Whitlow. Des exemples d'histoires ainsi que des personnages prétirés sont fournis dans l'**Annexe II**.
L'aventure commence au moment même où les investigateurs arrivent au British Museum.

Une traversée tranquille

Votre traversée transatlantique de six jours à bord du paquebot Atlantic Queen *s'est déroulée sans incident, à l'exception d'un télégramme étrange que vous avez reçu l'avant-dernier jour de votre voyage.*

À cet instant, le gardien doit donner aux joueurs le **Document B** (cf.page suivante)

Un télégramme mystérieux

Le télégramme ne semble pas correspondre à la précédente invitation de Whitlow, mais vos tentatives pour communiquer avec Vernon afin de recevoir de plus amples informations sont demeurées infructueuses. Il vous reste peu de possibilités sinon de parvenir à découvrir davantage de détails en personne.
Si un investigateur commente le caractère inhabituel du mot utilisé dans le télégramme - *Legs* - autorisez le joueur à effectuer un test d'*Intuition*. S'il est réussi, l'investigateur estime que ce terme pourrait être en fait un mot de code utilisé pour désigner une phrase courte : pendant l'apogée du télégraphe, des livres de chiffrement fournissaient des mots de code qui représentaient des passages plus longs, en fournissant ainsi un certain secret tout en faisant économiser de l'argent à l'expéditeur (les télégrammes étaient payés au mot).
Ce mot de code télégraphique se traduit par : *Faire preuve d'extrême prudence à l'arrivée.* Un livre de chiffrement est nécessaire pour traduire ce mot-clé ; on peut facilement se le procurer à Londres pour environ trois shillings.

Scène 1 - Le gala donné au musée

L'arrivée au musée

Il est très tard dans l'après-midi lorsque vous accostez. Un taxi noir vous attend, son chauffeur semblant s'ennuyer tout en ignorant l'agitation fébrile des dockers qui s'activent autour de lui. Les rues de Londres sont encombrées de piétons, d'automobiles, de voitures à cheval surchargées, de rares bus, et sont bordées de grands édifices fendant, en tout point, le ciel au-dessus de vous. L'air humide charrie l'odeur de la suie. Après un court trajet, votre voiture s'arrête devant l'entrée à colonnes richement ornementée du British Museum. Des chambres ont été réservées à votre nom à l'Hôtel Grafton tout proche, situé seulement à quelques rues de là, en direction de l'ouest.

LE BRITISH MUSEUM

ADAIR MERRIWEATHER
CONSERVATEUR EN CHEF
MALCOLM E. HARROD III
CONSERVATEUR
COLIN O'DONNELL
CONSERVATEUR
VERNON WHITLOW
CONSERVATEUR

LE CONSEIL
ET LE PRÉSIDENT
DU BRITISH MUSEUM

VOUS INVITENT CORDIALEMENT À UN

DÎNER DE GALA
LE 18 DÉCEMBRE 1928

POUR FÊTER L'INAUGURATION DE L'EXPOSITION
GRANDE STATUAIRE : L'ART DE ROME - AILE NORD

Dans l'attente de vous revoir !
N'hésitez pas à amener des invités -
VW

RSVP - CRAVATE NOIRE

Londres - Document A



Lorsque vous sortez du véhicule, un vent froid caresse vos cheveux et une pluie légère commence à tomber d'un ciel qui s'assombrit rapidement. À l'intérieur du bâtiment historique se trouve le gala et, peut-être également, quelques-unes des réponses que vous cherchez.

Le gala se déroule au niveau supérieur des Galeries du roi Édouard VII, où se tient la nouvelle exposition « Grande Statuaire : L'Art de Rome ». Un panneau placé juste à l'intérieur du Hall d'entrée du Musée, près d'un buste du duc de Marlborough, accueille les invités. Les festivités commencent à vingt heures pile. Le gala débute par un cocktail d'une heure, puis se poursuit par un dîner servi en différents plats successifs. Les investigateurs qui ne se présentent pas en tenue habillée - costume-cravate pour les hommes et robe longue pour les femmes - subissent un malus de -10 % à tous les tests de *Crédit* qu'ils réalisent au cours de la soirée. Les hommes qui portent une cravate blanche ou noire et les femmes une robe du soir sophistiquée reçoivent un bonus de +10 % à leurs tests de *Crédit*.

Peu de temps après l'arrivée des investigateurs, Vernon Whitlow fait son apparition, vêtu à la mode dans un costume gris agrémenté d'un nœud papillon rayé. Il salue rapidement les investigateurs et leur donne une clef de son appartement de Bloomsbury. Il s'excuse de ne pouvoir échanger de vraie conversation jusqu'au dîner, leur demandant un peu de patience car il lui faut d'abord s'entretenir avec plusieurs donateurs et employés du musée. Si les investigateurs le pressent de questions au sujet du télégramme, il répond vaguement qu'il leur expliquera tout cela plus tard en privé et que le moment ne s'y prête pas.

Les autres PNJ-clés sont déjà là lorsque les investigateurs se présentent au musée, à l'exception d'O'Donnell, qui arrive en retard, le souffle coupé.

L'heure consacrée au cocktail se déroule dans la galerie de l'exposition proprement dite, où sont disposées deux longues rangées de statues romaines. La plupart sont des bustes d'illustres personnages, mais il y a également une statue plus imposante qui domine le centre de la salle, celle de deux chevaux en pleine ruade. Il apparait évident que l'on en est encore à mettre la dernière touche à l'exposition, mais toutes les statues sont en place et les investigateurs peuvent les examiner s'ils le souhaitent.

On suggère au gardien d'accorder aux joueurs environ une demi-heure de temps de jeu pour échanger avec les autres invités de la soirée - ce peut être le bon moment pour eux de fournir des détails sur les origines et les motivations de leurs personnages. Évidemment, s'ils sont plus intéressés par l'action, les choses peuvent aller plus vite. Vous trouverez ci-après les détails concernant plusieurs invités avec lesquels les investigateurs peuvent lier connaissance.

Londres - Document B

FORM 1204

CLASS OF SERVICE	SYMBOL
Telegram	
Day Letter	Blue
Night Message	Nite
Night Letter	N L

If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.

WESTERN PACIFIC TELEGRAM

E PLURIBUS UNUM

NEWCOMB CARLTON, President

GEORGE W. EATINGS, First Vice-President

CLASS OF SERVICE	SYMBOL
Telegram	
Day Letter	Blue
Night Message	Nite
Night Letter	N L

If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.

A : GROUPE DE BLOOMSBURY

URGENT PARLER AVEC VOUS APRES GALA STOP
NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS APPARUS STOP
LEGS STOP
= VERNON



Christopher O'Donnell

38 ans, conservateur

Christopher est un bel homme, maigre et nerveux. Il a tendance à porter des vêtements sombres ou des pulls noirs qui soulignent sa mince morphologie et semblent le fondre dans l'arrière-plan. Son visage est anguleux, avec des pommettes saillantes et des yeux bleu foncé perçants qui jettent constamment des regards de tous côtés. Une petite cicatrice lui traverse le menton, résultat d'un accident d'enfance.

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	45

Compétences

Baratin	28 %
Bibliothèque	40 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	35 %
Archéologie	35 %
Histoire	65 %
Trouver Objet Caché	35 %

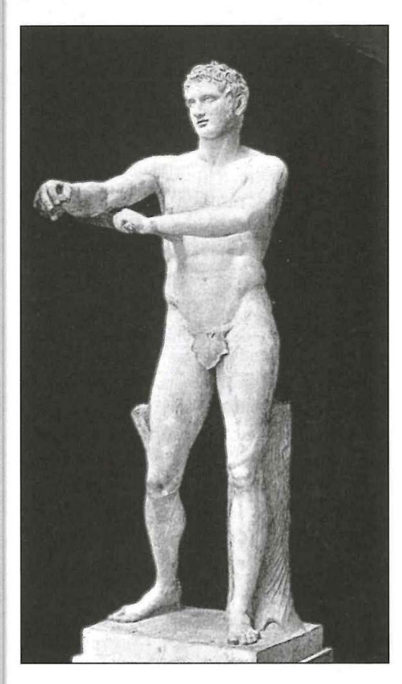
Attaques

• Bagarre 55 %

Des statues majestueuses

Deux longues rangées de statues romaines antiques emplissent la salle. Il y a des bustes et des représentations de pied en cap d'importants anciens personnages - Apollon, Dionysos, Hésiode, Homère et autres - ainsi qu'une statue plus grande, presque au centre de la salle, représentant deux chevaux en train de ruer. Les yeux vides de ces statues semblent vous lancer un regard moqueur lorsque vous passez près d'elles.

Les statues sont tout à fait ordinaires et ne constituent en fait aucune menace.



Adair Merriweather, conservateur en chef

Adair est un gentleman lettré et cultivé de 56 ans, qui travaille au Musée depuis seize ans. Il est particulièrement versé dans l'étude des cultures néolithiques et de l'ancienne Angleterre, ainsi que dans celle de l'archéologie en général. Il parle à voix basse avec un ton tranchant qui attire l'attention sans qu'il ait besoin de forcer la voix. Il s'exprime avec aisance et peut facilement tenir des conversations sur tous les sujets qui touchent aux différents champs de la science, bien qu'il soit un peu vieux jeu, qu'il ait peu de patience vis-à-vis des personnes incultes, et qu'il déteste le sport (même s'il admettra assister de temps en temps à un match de cricket).

Adair était autrefois athée, mais il fut ensuite attiré par la foi druidique et a rejoint peu après l'Ancien Ordre Druidique. Il se confronta vite aux limites du groupe, mais hésita un certain temps sur la nouvelle direction à prendre. En 1921, le destin frappa ; Merriweather était en train de nettoyer le sous-sol du cottage qu'il venait d'acheter lorsqu'il découvrit, bien cachée dans le sous-sol, l'Urne du Wiltshire (cf. page 83). L'esprit du conservateur était ouvert aux régions les plus sombres des mythes du Néolithique et Adair devint obsédé par l'image représentée sur l'urne, la contemplant à longueur de soirées. Adair se plongea immédiatement dans des recherches portant sur les rites sombres des peuples néolithiques et, involontairement aidé par Whitlow, découvrit finalement les *Sera Altaria*, un texte qui décrit les rites étranges dont les légions romaines traversant les îles Britanniques en 47 après J.-C. furent témoins. L'étude du texte récemment renouvelée par Merriweather révéla les détails manquants nécessaires pour invoquer son entité bien-aimée, Shub-Niggurath. Dans son for intérieur, Merriweather avait peur de vieillir et il espérait acquérir l'immortalité à travers ses liens avec la créature.

Adair est responsable de l'empoisonnement de Whitlow aux moyens du redoutable *Lait de Shub-Niggurath*, substance à l'origine de la folie soudaine de Whitlow et de son suicide (cf. « Un événement épouvantable », page 57). Vernon a commis l'erreur de se confier à Adair en lui parlant des notes trouvées dans les marges des *Sera Altaria* et de ses soupçons sur O'Donnell ou un autre conservateur qui pourraient être impliqués dans des activités occultes (Vernon s'est mis à suspecter O'Donnell parce qu'il s'agissait d'un nouveau conservateur du Musée et que son prédécesseur avait disparu ; en réalité, c'est Merriweather et la Branche Noire qui ont arrangé la mort du prédécesseur, le professeur Gavin). Merriweather a immédiatement décidé d'éliminer Whitlow et de s'emparer du livre dans l'espoir de découvrir enfin les derniers détails du rituel destiné à invoquer la terrifiante Shub-Niggurath. Conscient du fait que la cérémonie était liée au solstice d'hiver, Adair désespérait d'apprendre jamais les derniers éléments du rituel avant le solstice (qui devait survenir trois jours après le gala).

Ce fut pour Adair une affaire simple, aux conséquences terribles, que de verser un peu du *Lait* dans le vin de Vernon avant l'ouverture du gala. Adair est maintenant satisfait de laisser l'enquête de police suivre son cours, conscient que le suicide de Whitlow s'est déroulé devant de nombreux témoins et confiant dans le fait que la police classera rapidement sa mort comme un suicide.

Les investigateurs constituent la plus grande menace pour Merriweather - il souhaite ardemment les voir quitter l'Angleterre ou (mieux encore) disparaître à jamais. Il sait qu'il ne peut pas les empoisonner de la même façon que Whitlow - un suicide *collectif* serait soumis

à un examen beaucoup plus minutieux - mais il envisage d'ordonner assez tôt à ses sbires de la Branche Noire de s'occuper de ces « Yankees » qui fourrent leur nez partout.

Exemple de dialogue : « Bienvenue au Musée, mes braves ! J'espère que Londres est à votre goût et que vous prendrez le temps, entre deux plats, de vous émerveiller devant nos récentes acquisitions romaines. »

Information : Au cours de la conversation, Merriweather fait la remarque suivante : « C'est pour nous un plaisir rare de nous détacher de notre travail absorbant, cloîtrés que nous sommes dans les souterrains de l'aile Nord et, pour changer un peu, de nous socialiser. » Si on lui demande ce qu'il entend par « souterrains », il déclare qu'il faisait référence aux bureaux situés au sous-sol de l'aile Nord, où lui et les autres conservateurs travaillent quotidiennement. Il peut également indiquer que, maintenant que le travail de l'exposition est, pour l'essentiel, achevé, les conservateurs seront tous loin du musée jusqu'à la fin des fêtes de fin d'année.

Christopher O'Donnell, conservateur

O'Donnell a les yeux noirs, les pommettes saillantes, et des manières cultivées. Il conserve un accent perceptible de Dublin et rend d'ailleurs une petite visite à son pays natal dès qu'il en a le temps. C'est un orphelin qui déteste évoquer son passé et il n'est entré qu'il y a peu de temps au British Museum.



L'attitude d'O'Donnell à l'égard des investigateurs est celle d'une curiosité circonspecte ; il dévoile peu de choses sur lui-même mais passe son temps à questionner poliment les autres. Il répond de manière évasive aux questions qui concernent sa famille. Il possède une grande culture sur les anciens Celtes tout en pouvant tenir une conversation sans avoir à rougir sur la Rome antique, la Perse ou l'Égypte. Il ne dédaigne pas évoquer les tombes et les monuments antiques, et sa conversation s'anime dès que le sujet s'oriente dans cette direction.

La mort de Whitlow bouleversera profondément O'Donnell ; bien qu'ils aient tous deux souvent croisé le fer sur des questions intellectuelles, Christopher avait un respect certain pour le docteur. Il commence immédiatement à enquêter sur le suicide en concentrant son attention sur Merriweather. Cela, bien entendu, conduit rapidement O'Donnell à sa propre et terrible fin (cf. scène 3, page 63).

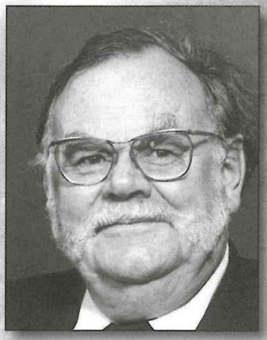
Le personnage d'O'Donnell est présent dans ce scénario pour permettre une éventuelle diversion, et il est tout à fait possible que les investigateurs, se fondant sur différents indices tels que les notes de Whitlow (cf. scène 2, page 58), en viennent à le soupçonner d'avoir commis quelque horreur. Ils découvriront la vérité suffisamment tôt (cf. scène 3, page 63).

Exemple de dialogue : « Travailler au Musée est pour moi un grand plaisir. Bien sûr, je ne suis ici que depuis le départ soudain du professeur Gavin, mais le travail est très gratifiant. Vous intéressez-vous également aux civilisations du passé ? »

Information : Si on lui pose des questions sur le professeur Gavin, O'Donnell (ou d'autres membres du personnel du Musée) ne pourra que déclarer qu'il a disparu il y a quelques mois de façon inattendue, en ne se présentant pas, un matin, à son travail. En vérité, Gavin s'était mis à soupçonner Merriweather et avait menacé de révéler les recherches inhabituelles qu'il effectuait après les heures d'ouverture, ce qui lui valut la visite de membres de la Branche Noire. On peut trouver ses restes au cottage de Merriweather (cf. scène 7b, page 74).

Si on l'interroge au sujet de son retard, il déclare qu'il avait oublié son portefeuille et a dû rentrer chez lui le chercher ; un test réussi de *Psychologie* révèle qu'il ment. Un autre test de *Psychologie* indique qu'O'Donnell ce soir paraît nerveux, mais sans en livrer la source.

Si les investigateurs l'interrogent seul *après* la mort de Whitlow et réussissent un test de *Persuasion* pour le convaincre de leur sincérité, O'Donnell leur propose un rendez-vous tard le lendemain soir, dans les bureaux du sous-sol, sous l'aile nord du British Museum. Il insiste sur le fait



Malcolm E. Harrod III

55 ans, conservateur

Malcolm est un petit homme aux traits grossiers, mais au sourire facile. Il porte une moustache et une barbe bien taillées et, habituellement, ses lunettes rondes perchées sur le bout du nez. Il a un faible pour les nœuds papillon, les costumes rayés, et le champagne.

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Bibliothèque	60 %
Crédit	65 %
Persuasion	44 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	50 %
Archéologie	40 %
Histoire	78 %

Attaques

• Bagarre	50 %



Lucy Harrod

32 ans, épouse du conservateur

Lucy est une femme très séduisante au milieu de la trentaine. Elle porte, la plupart du temps, de longues tresses couleur de jais regroupées en un chignon traditionnel, révélant ses pommettes hautes et ses espiègles yeux noisette.

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	28 %
Crédit	60 %
Écouter	35 %
Équitation	70 %
Histoire	40 %

Attaques

• Bagarre	50 %

qu'ils ne doivent parler à personne de cette rencontre et leur indique l'emplacement d'une porte anonyme du sous-sol près de l'aile Nord - s'ils arrivent à dix heures et frappent trois fois, il leur ouvrira la porte. Il ne révèle rien d'autre et les évite ensuite soigneusement pour le restant de la soirée. En réalité, O'Donnell a remarqué que Merriweather agissait de manière singulière et a surpris le geste du conservateur en chef manipulant la boisson de Whitlow. O'Donnell, en raison de sa titularisation récente et de la haute position de Merriweather, ne souhaite pas l'affronter directement. Il entend tranquillement garder un œil sur lui et enquêter plus tard, alertant Whitlow si nécessaire. Ironie de l'histoire, Whitlow est certain que l'innocent O'Donnell est impliqué dans des activités occultes, d'où la référence à « C.O. » dans son carnet (cf. scène 2, page 58).

Malcolm E. Harrod III, conservateur

Malcolm est un homme affable toujours heureux de discuter des affaires du musée. Son mariage avec Lucy - une femme de vingt ans sa cadette - est l'objet d'interminables spéculations parmi les personnes liées au Musée. Il aime profondément sa femme, mais il est sans cesse préoccupé par les affaires du Musée et travaille souvent tard le soir. Harrod est un expert en culture et en histoire égyptiennes, mais il a également une certaine connaissance des cultures grecque et romaine et a accepté d'apporter son aide au montage de la nouvelle exposition. Il ne sait rien au sujet des *Sera Altaria* ou des agissements de la Branche Noire (ni même de l'existence de cette dernière).

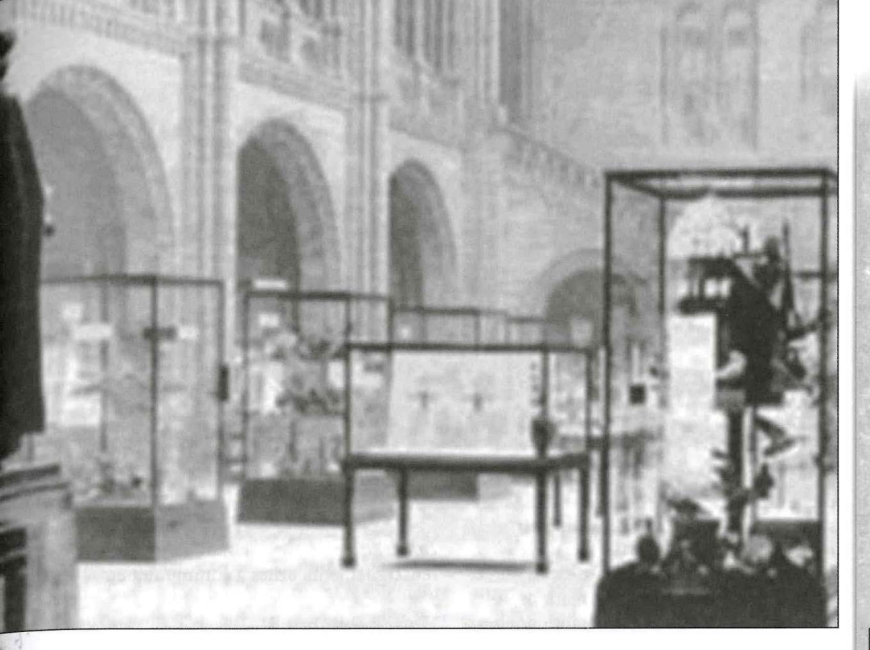
Il est revenu de Louxor après ce que l'on a appelé la catastrophe de Chicago House et, récemment, a accédé à la demande de sa femme de rester en Angleterre pour quelques mois.

Exemple de dialogue : « Gala formidable, hein ? Échangez-moi le confort britannique contre celui du Caire quand vous voulez ! Que pensez-vous de notre nouvelle exposition ? Vous ne pourriez pas *croire* la peine que nous avons eue pour bouger toutes ces statues afin de les disposer dans l'aile Nord. »

Information : Les investigateurs réussissant un test de *Crédit* ou de *Sciences humaines : histoire* font une impression suffisante à Harrod pour qu'il partage avec eux des informations détaillées sur l'exposition :

- Elle ouvrira ses portes au public le 2 janvier. Les statues resteront six mois exposées.
- Les conservateurs ont mis en commun leurs talents au service de l'exposition par opportunisme, Whitlow étant en grande partie responsable de la fourniture de la documentation de base sur l'exploration romaine de l'Angleterre de l'Antiquité.
- Adair Merriweather, en tant que conservateur en chef, a la responsabilité globale de l'exposition, mais son expertise concerne en réalité les peuples du Néolithique et les traditions celtiques des îles Britanniques. Il ne s'est pas beaucoup impliqué jusqu'à ces derniers jours dans les recherches destinées à l'exposition.

Harrod a peu d'autres choses à dire, bien que son travail au Caire l'ait amené à devenir intime des détails de la tragédie de Chicago House (relatée dans l'aventure de la gamme *Age of Cthulhu : Mort à Louxor*).



Lucy Harrod, épouse du conservateur

Elle apprécie ces événements mondains et aime rencontrer de nouvelles personnes, surtout celles venant d'autres pays que ceux de l'Europe. Elle flirte volontiers avec tout investigateur masculin ayant une APP de 14 ou plus. Elle aime son mari, mais la différence d'âge a généré quelques cancans et Lucy s'ennuie. En dépit des histoires que l'on raconte, elle reste fidèle à son mari, mais désire la vraie aventure, loin des os anciens et des ouvrages de bibliothèque moisis. Au fil du temps, elle se sent de plus en plus prise au piège et se demande si elle pourra jamais voir le monde.

Exemple de dialogue : « Il est bon de voir quelques braves personnes qui ne sont pas recouvertes de la poussière des tombeaux. Parlez-moi de l'Amérique. J'entends dire que New York est une ville fascinante ! »

Information : Mme Harrod n'a pas d'informations à livrer.

Jeffrey Davies, Donateur fortuné du Musée

Jeffrey est le jeune bénéficiaire gâté de la succession Davies. En tant qu'unique héritier, sa fortune est immense et le Musée, après avoir bénéficié de la générosité de son père, le traite comme un roi. Il arrive élégamment vêtu d'une cravate noire.

Jeffrey aime principalement le sport, les automobiles, et les femmes (en dépit de son sens certain du mariage), mais il complète son mode de vie par des dons occasionnels à des institutions académiques, dans l'espoir de perpétuer son nom de famille. Dans le fond, c'est un fieffé égoïste qui, sans être malfaisant, se soucie peu des autres et ne pense qu'à lui-même. Il ne sait rien de tout ce qui touche le Musée ou les débats intellectuels, mais lui parler du dernier match de cricket retiendra son attention pendant quelques minutes. Ce soir, le but de Davies est de rester au dîner suffisamment de temps pour y faire une apparition, puis s'éclipser au bon moment pour participer à la dernière « chasse au trésor » organisée à Londres par les Bright Young Things.

Exemple de dialogue : « C'est assez agréable, bien comme il faut, et la National Gallery sait *vraiment* recevoir. Moi, je me rends à neuf heures et demie à Stratford pour une affaire avec la Royal Shakespeare Company. Comment se fait-il que des types comme vous aient été encore une fois invités ? »

Information : Si un investigateur parlant avec M. Davies réussit un test de *Crédit*, Jeffrey révèle qu'il a contribué à de nombreux projets passés du Musée, et que lui et Marion Ainsworth ont fourni l'essentiel du financement de cette dernière entreprise. Il confie également, sur un ton sarcastique, qu'il a trouvé Marion « assez distante, avec un comportement plutôt prétentieux » et a noté qu'« elle semble préférer traîner avec des reliques, comme le Dr Merriweather, que d'assister aux réceptions plus à la mode » (Marion a repoussé toutes les avances de Jeffrey et elle se trouve souvent en compagnie de Merriweather en raison de leurs récents liens avec la Branche Noire).

Emma Davies, Donatrice fortunée du Musée

Emma Davies est calme à l'excès. C'est une femme bien habillée, au début de la vingtaine et nouvellement riche s'étant, l'année dernière, liée par le mariage à la famille Davies.

Exemple de dialogue : « Ma place est avec mon mari lors de ces rassemblements en société. Il donne énormément d'argent au Musée. »



Jeffrey Davies

27 ans, donateur fortuné du Musée

Jeffrey Davies est grand, blond et beau. Ses yeux sont cependant froids et distants. Il porte des cheveux gominés et, souvent, une moustache en pointes. Lorsqu'il sourit, ce qui est fréquent, il révèle des dents blanches. Il dégage une aura de confiance totale et est parfaitement à l'aise dans les rencontres mondaines, un fume-cigarette garni toujours à portée de main.

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	40

Compétences

Baratin 65 %
Conduite 50 %
Crédit 80 %
Équitation 35 %

Attaques

- Fleuret 65 %
  (Davies n'est actuellement pas armé)
- Bagarre 70 %



Emma Davies

23 ans, donatrice fortunée du Musée

Emma est une femme timide au dos voûté, ce qui la fait paraître encore plus petite que son mètre soixante à peine de haut. Elle porte des cheveux châtains attachés en arrière en une queue de cheval stricte et est très peu maquillée. Elle s'habille bien, mais simplement, et porte habituellement des tenues brunes d'une nuance plus sombre que la teinte de ses cheveux. Lorsqu'elle parle, ce qui est rare, Emma a tendance à garder ses yeux bruns baissés, regardant rarement ceux à qui elle s'adresse. Elle passe ses heures perdues à peindre - ce que Jeffrey considère comme une stupide perte de temps - et, si l'on aborde avec elle la question de l'art, cela pourrait attirer un ou deux commentaires de ses lèvres serrées.

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	09
Santé Mentale	50

Compétences

Bibliothèque	40 %
Crédit	70 %
Peinture	60 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

• Bagarre	50 %

Bloomsbury

Le quartier de Bloomsbury, au centre de Londres, est depuis la fin du XVIIe siècle un quartier résidentiel pittoresque. Il abrite un certain nombre d'institutions célèbres, parmi lesquelles le British Museum, l'Université de Londres, et l'église St. George avec sa célèbre tour pyramidale à gradins surmontée d'une statue du roi George Ier. Bloomsbury possède de nombreux jardins superbes, Bloomsbury Square étant le plus ancien. Le quartier est également connu pour être un centre pour les arts, abritant l'Académie Royale d'Art Dramatique et ce qu'on a appelé le Bloomsbury Group, un groupe de penseurs et de créateurs comprenant, entre autres, les romanciers Virginia Woolf et Edward Morgan Forster, l'économiste John Maynard Keynes, le critique d'art Roger Fry, et la peintre Vanessa Bell.



Information : Un test de *Psychologie* révèle que Mme Davies est nerveuse et déprimée. Elle n'a pas d'informations utiles à communiquer - son état émotionnel est le résultat des injures continuelles proférées par son mari (révélées avec un test réussi de *Baratin* si on arrive quelque peu à l'isoler de son époux).

Richard Evans, Membre du conseil

M. Evans est arrivé au gala vêtu d'une cravate blanche. Il aime la cuisine gastronomique et manque rarement une réception au Musée lorsqu'un dîner y est servi. Il a obtenu son siège au conseil par relations et connaît peu de choses touchant aux questions intellectuelles. Le conseil est plus qu'heureux d'envoyer Evans à l'extérieur assister à diverses réceptions, libérant ainsi ses membres et leur permettant de participer à d'autres travaux et engagements plus importants avec la royauté, etc.

Evans est heureux de converser avec les investigateurs, il les interroge sur ce qu'ils ont fait récemment et quels sont leurs liens avec le Musée. Sa conversation est ponctuée par toute une agitation de sa serviette, de fréquents essuyages de bouche, et des gestes destinés à pointer ce qu'il dit avec sa fourchette de cocktail. Pour ceux qui s'intéressent à ces questions, il peut recommander des restaurants anglais. Il dissimule un amour secret pour la cuisine française et devient très enthousiaste et excessivement bavard si l'on soulève cette question.

Exemple de dialogue : « Avez-vous essayé les pâtes feuilletées aux pommes de terre ? Magnifique ! Mais le fromage arrache - tout simplement horrible ». Il s'essuie la bouche à la hâte avec la manche. « Alors, qu'est-ce qui vous amène à notre petite fête ? »

Evans est originaire du Yorkshire et en porte encore l'accent, en laissant tomber, lorsqu'il parle rapidement, le « h » initial ou le « g » final.

Information : M. Evans n'a pas de renseignements utiles à communiquer.

Henry Prichard, Chercheur et traducteur

Henry Prichard est un homme timide, obsédé par les livres, mal à l'aise dans les rassemblements en société. Il est mince, nerveux, bourré de tics - surtout lorsqu'il s'adresse à un membre du sexe opposé. Il parle peu et reste en marge des groupes, comme observateur. Si on insiste pour qu'il participe à la conversation, il connaît peu de choses au-delà de son domaine professionnel : les textes en latin ancien. Si on lui parle de son travail ou des textes classiques, il s'enthousiasme alors et sa conversation s'anime. Ses compétences sont vastes et il possède un diplôme du prestigieux Oriel College de l'Université d'Oxford.

Exemple de dialogue : « Euh, hem, mais oui, je trouve plutôt la traduction de Sir Richard Burton des *Priapeia* plus fidèle à l'intention originale de l'œuvre, n'est-ce pas ? »

Information : Si les investigateurs le lui demandent par la suite, Prichard peut facilement (et volontiers) leur traduire le texte des *Sera Altaria* ; ils n'ont qu'à le demander à ce garçon timide. Traduire le passage utile pour eux demandera deux jours à Prichard, si on lui donne des directives sur l'endroit sur lequel se concentrer. Transcrire l'ensemble du texte lui prendra au moins une semaine. Autorisez les investigateurs à effectuer un test d'*Intuition* pour demander à Prichard de limiter ses recherches à une lecture en diagonale afin de seulement s'arrêter sur les passages traitant de la plaine de Salisbury ou des événements inhabituels/surnaturels, ce qui réduit le temps de traduction (pour les passages utiles seulement) à un jour.

Marion Ainsworth, Donatrice fortunée du Musée

Marion n'a pas l'apparence d'une donatrice typique de musée ; elle est jeune, séduisante, et s'habille modestement compte tenu de sa fortune. Mme Ainsworth, tout comme sa famille, est une donatrice régulière du British Museum et elle assiste avec un intérêt très vif aux nouvelles expositions.
Exemple de dialogue : « Fascinant, c'est tout simplement fascinant. Je pourrais regarder ces statues pendant des heures. Dommage que les Romains n'ont pas survécu, mais les premiers habitants des îles Britanniques avaient leur propre culture merveilleuse. »
Information : Marion est une convertie de fraîche date mais fanatique de la Branche Noire. Merriweather lui a montré quelques artefacts sélectionnés et fut agréablement surpris de constater que son esprit ne s'est pas complètement brisé, mais qu'au contraire, elle s'est tournée sans réserve vers sa cause. Elle se plaît à conserver un air de normalité tout en aidant sans relâche la Branche Noire dans ses tentatives pour invoquer Shub-Niggurath. Si on la confronte avec la vérité, elle joue l'innocente et appelle à l'aide. À défaut, elle tire le Derringer qu'elle garde caché et vise.

Un événement épouvantable

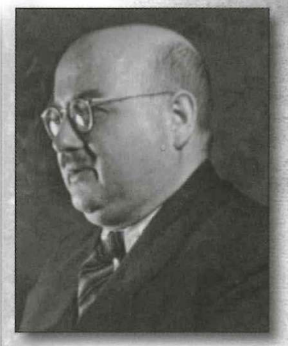
Environ dix minutes après la venue des invités pour le dîner, les serveurs en jaquette commencent à circuler avec des plateaux en argent contenant des hors-d'œuvre ou des verres fins remplis de vin et de champagne. La conversation se poursuit pendant encore vingt minutes, alors que Whitlow n'a pas encore rejoint le groupe d'investigateurs.

La fin du professeur Whitlow

La conversation se poursuit, nourrie de commentaires sur la qualité des aliments et sur les galas précédents quand, tout à coup, la salle se tait. L'origine de ce silence saute immédiatement aux yeux : le Professeur Whitlow se trouve au milieu de la pièce, sa cravate de travers et sa chemise tachée, gesticulant de manière insensée. Un garçon s'approche trop près alors que le professeur s'agite dans tous les sens, envoyant plusieurs verres de vin s'écraser sur le sol. Une femme se met à crier. « Écoutez-moi ! », crie le professeur d'une voix tendue. « Le temps est presque venu ! La folie va surgir et les jeunes vont naître ! Il ne reste que quelques jours ! Il faut arrêter l'invocation et réduire le grand cercle au silence ! Äi Äi ! » Whitlow tire un coupe-choux qu'il avait dissimulé dans sa manche et, avant que les convives à proximité aient pu faire quoi que ce soit, se tranche la gorge avec la lame. Il tombe à genoux, le sang jaillissant de sa gorge, et prononce quelques mots dans un gargouillis incompréhensible, avant de s'affaisser sur le sol.

Tous les témoins du suicide doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D3). Un embryon de panique éclate autour de Whitlow, mais les têtes plus solides prédominent et O'Donnell et Merriweather se précipitent rapidement aux côtés du conservateur à terre. Cela ne sert plus à rien : Whitlow s'est entaillé très profondément avec le rasoir et il est déjà mort. Merriweather demande le calme.

Le dîner s'arrête immédiatement et les invités se rassemblent en petits groupes chuchotants. Toute conversation à voix haute est réprimandée et de nombreux invités se perdent silencieusement dans un verre d'alcool fort ou s'éloignent pour contempler fixement les statues. Un invité prévenant pose un smoking sur le cadavre de Vernon Whitlow, cachant ses yeux ouverts désormais aveugles.



Richard Evans

52 ans, membre du conseil

Evans est un homme rubicond et porcin possédant des bajoues tombantes et un double menton. Il ne marche pas beaucoup, mais se dandine et bouge en effet très lentement. Il s'habille tout le temps à quatre épingles, mais les restes d'un dernier repas sont parfois clairement visibles sur son plastron.

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	45

Compétences

Baratin	25 %
Crédit	60 %
Droit	50 %
Psychologie	25 %

Attaques

• Bagarre	60 %

Événement optionnel

Si les joueurs sont nouveaux dans les jeux d'investigation ou ont besoin d'un peu d'aide/motivation supplémentaire, le gardien peut souhaiter utiliser l'événement suivant et modifier les actions de Marion au cours de la **Scène 4** (cf. scène 4, page 66) ; sinon, on suggère fortement que Marion tente de glisser sa note au cours des obsèques comme détaillé plus tard.
Peu de temps après la mort de Whitlow, Marion se précipite dans « l'horreur » de la scène en se cognant contre les investigateurs alors qu'elle quitte la galerie. Sélectionnez l'investigateur le plus calme - elle a glissé une note dans sa poche ou dans son sac. Autorisez celui-ci à effectuer un test d'*intuition* (-10 %) pour réaliser que la dissimulation a eu lieu immédiatement après, et un test normal d'*intuition* chaque jour ultérieur. Si l'investigateur découvre la note, montrez à ce joueur le **Document F ci-contre**.

Londres - Document F

Venez me retrouver au
Salon de Thé Buszard
sur Oxford Street
cet après-midi à 4 heures
J'ai des informations importantes
pour vous
Venez seuls



Henry Prichard

34 ans, chercheur et traducteur

Si Henry Prichard était né animal au lieu d'homme, un mulot serait sa meilleure incarnation. Il est nerveux à l'excès et donne l'impression qu'il pourrait se sauver à toutes jambes si on lui parlait trop fort. Il s'habille dans des costumes modestes, des nœuds papillon unis et, souvent, tourne en rond avec les mains jointes ou fourrées dans ses poches lorsqu'elles ne serrent pas fermement une poignée de livres. Lorsqu'il parle, il bégaie, balbutie, et fait des pauses à des endroits bizarres.

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	80 %
Crédit	30 %
Langues :	
Grec	40 %
Latin	85 %
Latin vulgaire	55 %
Histoire	65 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

• Bagarre	50 %

La police arrive une demi-heure plus tard. Elle note les noms et les adresses (ou l'adresse des hôtels) de toutes les personnes présentes, puis libère le groupe en demandant à tous, comme simple formalité, de rester au cours des prochains jours dans les environs de Londres. Un test de *Psychologie* ou de *Baratin* révèle que la police ne soupçonne rien de louche - Whitlow s'est suicidé devant au moins quarante témoins - de sorte qu'elle s'apprête à classer l'affaire comme suicide, même si elle ne le déclarera pas de manière officielle à ce stade.

Scène 2 : L'appartement de Whitlow

Le petit appartement de Vernon Whitlow est situé sur Devonshire Street, dans le quartier résidentiel de Bloomsbury, à quelques rues à l'est du British Museum. Whitlow menait la vie d'un chercheur passionné - son modeste logement était un lieu pour lire, manger, et dormir ; l'essentiel de ses heures de travail était consacré au Musée. Il louait l'étage d'une maison à deux niveaux. Les voisins du dessous sont absents depuis deux semaines, rendant actuellement visite à des amis sur le continent. Les voisins de chaque côté n'ont pour leur part rien à signaler - et peuvent même devenir méfiants face à des étrangers qui posent trop de questions -, mais l'espace de vie de Whitlow contient des indices que des investigateurs méthodiques pourront découvrir.

L'arrivée à l'appartement de Whitlow

Lorsque vous arrivez à l'appartement du docteur Whitlow, la pluie commence à tomber sérieusement, remplissant les rues de son eau glacée. Une forte tempête souffle, hurlant comme une âme perdue à travers les arbres courbés.

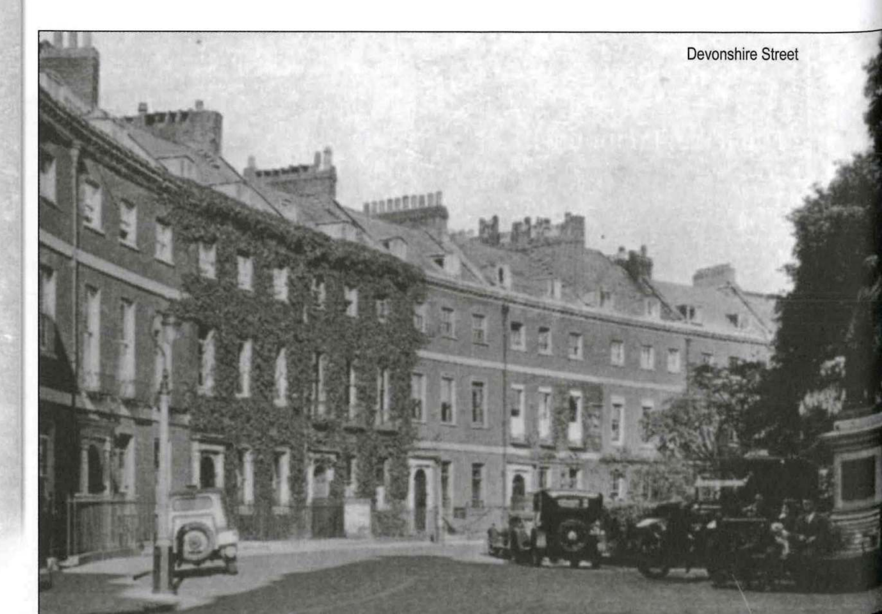
La porte de l'appartement est verrouillée. Si les investigateurs n'utilisent pas la clef que Vernon leur a donnée lors du gala, ils doivent réussir un test de *Métier : serrurerie* pour pouvoir entrer.

Zone 2-1 - Salon

Un salon bien rempli

Ce salon est très encombré et confiné, tout est ici en plein désordre. Des piles de livres dispersés recouvrent un canapé délabré et des papiers éparpillés ornent les deux tables basses contiguës. Un fauteuil élimé agrémente un coin, près d'une lampe col de cygne renversée. Davantage de documents encore et un presse-papiers brisé gisent sur le sol. Un buste en marbre intact de Shakespeare décore le manteau de la cheminée. Un petit secrétaire encore en état d'usage, noyé sous des lettres et des livres, se trouve dans un autre coin.

Les documents sont constitués de rapports du Musée, d'articles universitaires et scientifiques portant sur les cultures antiques (surtout grecque et romaine), et de livres illustrés traitant de l'art romain. Passer au crible ce désordre prend au moins une heure, mais ceux qui réussissent un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) découvrent un avis de rappel envoyé par le Musée, comportant une oblitération à la date d'hier. La note invite Whitlow à ramener le livre intitulé *Sera Altaria* (qui n'est pas ici - il a été trouvé et dérobé par les membres de la Branche Noire qui ont saccagé l'appartement de Whitlow pendant le gala).


Devonshire Street



Zone 2-2 - Cuisine

Une cuisine banale
Cette étroite cuisine en long reflète les sensibilités d'un célibataire - un petit frigidaire, un évier et une table sur laquelle repose une pile de vaisselle. Des étagères en bois contiennent des plats et des verres propres. Cet endroit semble avoir été épargné par le saccage subi par le salon.

On ne trouvera ici rien d'inhabituel.

Zone 2-3 - Salle de bains

Une salle de bains qui réserve des surprises
La finition de cette salle de bains minuscule est en carreaux gris et froids. Un lavabo sur colonne, une baignoire à pieds de lion, et des toilettes occupent la pièce. Des serviettes noires sont accrochées à des tringles. Une petite étagère contient des cosmétiques assortis, de l'eau de Cologne, un blaireau et une tasse, et, plus inquiétant, un coupe-chou.

Si un investigateur tend la main pour toucher l'étagère, le rasoir tombe soudainement - si l'investigateur échoue à son test d'*Athlétisme*, il est touché et se coupe, subissant 1D3 points de dégâts. Il doit effectuer un test de *Santé Mentale* ; s'il est coupé par le rasoir, le test fait perdre 1/1D2 points de *Santé Mentale*, sinon le rasoir tombe dans le lavabo et s'ouvre d'un coup (perte 0/1).

Si on l'examine attentivement (*Trouver Objet Caché*), on peut déceler sur le miroir des traces de lettres tracées avec le doigt. Whitlow a écrit ce message avant le gala sur son miroir embué après être sorti de sa douche ; la condensation a par la suite disparu et les lettres ne sont plus très visibles. Le message est constitué d'un seul mot : **SOLSTICE**.

Ceux qui réussissent un test de *Sciences formelles : astronomie* ou de *Sciences occultes* (-10 %) peuvent identifier le prochain solstice comme étant le solstice d'hiver - fixé au 21 décembre.

Zone 2-4 - Chambre à coucher

Une chambre sens dessus dessous
Cette chambre est tout à fait spartiate, comportant un lit simple, une commode, et une table de chevet. Tout est ici en plein désordre - les couvertures ont été jetées du lit, les tiroirs sont de travers, et de nombreux vêtements jonchent le sol.

Les vêtements répandus sur le sol dissimulent une photo dans un cadre en bois brisé (découverte avec un test de *Trouver Objet Caché*). Sous les éclats de verre se trouve en effet une photographie prise en extérieur représentant Whitlow en compagnie de deux hommes. Les investigateurs présents lors du gala reconnaissent facilement ces hommes comme étant Adair Merriweather et Christopher O'Donnell.

Une enveloppe, remarquée avec un nouveau test de *Trouver Objet Caché*, est glissée dans un tiroir de la table de chevet et contient une lettre accompagnée d'un dessin. L'enveloppe est adressée à Vernon par une certaine Mme Lily Whitefield de Banbury. Cf. les **Documents C1** et **C2** page suivante

Lily est un ancien béguin de Whitlow (aujourd'hui seulement une amie) et la cousine de Rose Bollacher. Après que Miss Christy se soit enfuie de Louxor en compagnie des jumeaux James et Mélanie, elle est venue vivre en Angleterre avec Lily. Vous trouverez davantage d'informations sur ces jumeaux et la tragédie de Chicago House dans *Mort à Louxor*.

Le dessin est la représentation enfantine d'une vue aérienne de Stonehenge à notre époque. Accoutumés au Mythe sans le vouloir, les enfants n'ont aucune idée de ce qu'ils ont dessiné, et toutes les tentatives pour localiser Lily ou les jumeaux au cours de cette aventure resteront infructueuses.

Zone 2-5 - Penderie

Une penderie et un miroir
Vous entendez un crissement de bois, et la porte de cette grande penderie s'ouvre d'un coup - un pâle visage avec des yeux foncés vous regardant fixement des profondeurs de l'obscurité.

Un miroir en pied est fixé au mur de cette penderie ; c'est lui qui provoque l'image aperçue par l'investigateur ouvrant la porte - tout simplement son propre reflet. Le premier investigateur ouvrant la porte doit effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1). La penderie contient un vieux trench-coat, une veste en laine, une écharpe, plusieurs chapeaux assortis, et une paire de bottes en



Marion Ainsworth

26 ans, donatrice fortunée

Marion Ainsworth possède des cheveux blonds, des yeux bleu clair, et sourit facilement. Elle rayonne d'optimisme et de confiance, accueillant les nouveaux arrivants avec de grands yeux et un sourire éclatant. Elle a un bon air de garçon manqué et porte des jupes presque assez courtes pour être scandaleuses. Elle préfère cependant les vêtements simples et, lorsqu'elle assiste à des événements tels que ce gala, porte quelques bijoux.

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	25

Compétences

Baratin	45 %
Discrétion	32 %
Mythe de Cthulhu	7 %
Se cacher	60 %

Attaques

- Derringer cal. 25 — 45 %
  1D6 points de dégâts

10 décembre 1928

Cher Vernon,

Je souhaite que cette lettre vous trouve en bonne santé.

J'espère que votre nouvelle exposition avance bien et que tout sera fin prêt pour votre grand gala. Je regrette de ne pouvoir y assister personnellement, mais les enfants et mon travail me prennent tout mon temps.

Tout bien considéré, James et Mélanie se portent bien. Miss Christy a emménagé avec nous et les jumeaux ont paru largement ignorer les horreurs apparues à Louxor.

En parlant des jumeaux - j'ai joint à cette lettre l'une de leurs dernières productions. Vous aviez trouvé leurs dessins curieux lors de votre visite et j'ai pensé à vous en envoyer un récent.

James et Melanie ont élaboré ensemble celui-ci. Je suis heureuse qu'ils retournent à des jeux plus normaux.

Je vous souhaite bonne chance pour votre magnifique inauguration et j'espère que le gala sera une formidable réussite. Écrivez-moi lorsque vous en aurez le temps.

Sincèrement vôtre,

Lily

Londres - Document C1

James

Melanie

Londres - Document C2

caoutchouc. L'étagère supérieure contient des boîtes à gants et à chaussures. Un petit carnet est glissé au fond d'une boîte, que l'on peut découvrir en réussissant un test de *Trouver Objet Caché* (+10 %). Il est dépourvu de toute écriture sauf sur une seule page (**Document D ci-dessous**).

Un porte-clés est suspendu à une patère accrochée au mur de la penderie. Il contient une clé dénuée d'inscription (la clé de rechange pour l'Austin 16 Tourer de Vernon garée dans la rue) et une clef indiquée *SsMu* qui ouvre la porte latérale donnant sur le sous-sol situé sous l'aile nord du British Museum.

Londres - Document D

19/12/28

Complot ?

Demander à A. M. à propos des mythe[s]

du Néolithique

Cérémonie dans le cercle -

Quand ?

Qui la célèbrera ?

C. O. ?

Fouiller bureaux demain soir



1 - British Museum

2 - Hôtel des investigateurs

3 - Musée de cire Zephram

4 - Appartement de Whitlow

5 - Salon de thé Buszard

Pistes possibles de recherche

• Salle de lecture du British Museum

La célèbre salle de lecture ronde du British Museum est ouverte au public de 9 heures à 18 heures. Cette immense salle circulaire est surmontée d'un haut dôme de verre et de fer et en impose aux visiteurs. Pour l'utiliser, un investigateur doit obtenir un laissez-passer - une formalité relativement facile. Les laissez-passer des visiteurs sont disponibles auprès du conservateur en chef ; ceux qui en désirent un doivent remplir une demande en fournissant leur nom, leur profession, l'objet de leurs recherches, leur adresse actuelle, et la recommandation d'un propriétaire connu de Londres. Accéder à la salle de lecture sans recommandation exige de la part de l'investigateur la réussite d'un test de *Crédit* (+20 %), de *Baratin*, ou qu'il fournisse la preuve qu'il est titulaire d'un diplôme universitaire.

Tous les livres dont le contenu dépasse les ouvrages de référence courants doivent être demandés de manière précise. Le Catalogue général et autres catalogues destinés aux lecteurs rayonnent à partir de la plate-forme centrale surélevée où le conservateur en chef est assis. Un test réussi en *Bibliothèque* permet de les utiliser et d'obtenir la bonne « côte » (numéro de référence) de l'ouvrage recherché. Un formulaire comportant la côte et le numéro de place du lecteur qui fait la demande est ensuite soumis aux magasiniers, qui délivrent le livre à la place du chercheur en une demi-heure tout au plus. Un fauteuil, un pupitre pliable, des stylos et de l'encre sont fournis à tous les lecteurs.

Le British Museum possède, parmi les plus de deux millions de livres de ses diverses collections, un nombre très élevé de volumes concernant le Mythe et l'occultisme, même si la plupart ne sont pas disponibles pour le grand public et sont conservés en lieu sûr. Des chercheurs persévérants et réussissant un test de *Bibliothèque* (-20 %) peuvent découvrir une traduction anglaise des *Cultes Innommables* (datant des années 1850) et une copie intégrale du *Rameau d'or*. Les investigateurs peuvent avoir accès à ces livres, à condition de les demander uniquement par leur titre (ce qui nécessite un test de *Baratin* supplémentaire).

Si vous le souhaitez, deux heures de recherche dans cette salle de lecture peuvent équivaloir, pour une vue aérienne de Stonehenge, au dessin des jumeaux (qui se trouve dans l'appartement de Whitlow). De même, une simple recherche de trente minutes peut permettre de vérifier que le solstice d'hiver a bien lieu le 21 décembre.

Les investigateurs peuvent avoir accès à l'ouvrage romain transcrit consulté récemment par Whitlow, soit en demandant spécifiquement les *Sera Altaria* (cf. scène 2, page 58), soit en réussissant un test de *Baratin* pour feuilleter un registre qui mentionne les récentes recherches effectuées en bibliothèque par Whitlow (qui comprennent les *Sera Altaria* et d'autres textes plutôt banals concernant les ruines néolithiques du sud de l'Angleterre). Les investigateurs réussissant un test de *Bibliothèque* remarquent que, la dernière semaine, les recherches de Whitlow ont brusquement glissé de l'histoire romaine vers des textes abordant la culture et les ruines du Néolithique. Un test réussi de *Bibliothèque* (-10 %) révèle que bien que les *Sera Altaria* aient été empruntés par un certain V. Whitlow, le livre fut retourné par un certain A. Merriweather (après que les voyous de la Branche Noire aient récupéré le livre dans l'appartement de Whitlow, Merriweather a traduit en hâte les passages pertinents puis l'a rendu à la bibliothèque de peur qu'il ne soit déclaré manquant).

• Sera Altaria

Ce livre a été recopié à partir de la source manuscrite romaine d'origine, mais il est toujours présenté dans le latin vulgaire original. Il est nécessaire de le confier à un traducteur ou de réussir un test en *Langues : latin vulgaire* ou en *Langues : latin* (-10 %) pour comprendre cet ouvrage très bref. Le texte décrit l'arrivée des légions romaines dans les îles Britanniques, les horreurs qu'elles ont rencontrées au milieu des tribus locales et leurs artefacts.

Complexité : ardu (50 %)
Durée : jours
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Shub-Niggurath

S'ils lisent la traduction de l'ouvrage romain, les investigateurs peuvent prendre connaissance de la disparition de la légion romaine Legio IX Hispana après un bref séjour dans la région de la plaine de Salisbury. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de noter une légère marque au crayon dans la marge de la page concernée (tracée distraitement par Whitlow au cours de ses recherches). Cette partie de l'ouvrage fait référence à l'interruption par la légion d'un terrible rituel destiné à appeler les dieux sombres vivant dans d'autres dimensions. Les soldats romains massacrèrent les membres de la tribu et saisirent ensuite quelques idoles primitives présentes sur le site, mais beaucoup de soldats, avant de quitter la région, se



mirent à souffrir de crises de folie. Beaucoup de détails curieux mais précis sont fournis sur le rituel et les sacrifices macabres offerts au « Seigneur des Bois ». Aucune mention n'est faite nommément dans le texte sur Stonehenge, mais il est dit que la légion a fait sa dernière halte dans un « grand et ancien artefact des anciens ».

• Journaux

L'histoire du suicide public de Whitlow est rapportée dans les éditions suivantes du *Times* et du *Daily Mail*, ainsi que dans l'hebdomadaire *Tatler*. Ces publications sont disponibles dans la rue pour deux pence (*Times*) ou moins, mais elles relatent peu de choses qui aillent au-delà de ce qui a été observé lors du gala. Dans le *Times*, Merriweather exprime, en parlant de Whitlow, « ses profondes condoléances et sa grande tristesse pour avoir été témoin de la fin d'une carrière vraiment prometteuse », et mentionne que lui et Whitlow ont récemment collaboré à une recherche destinée à l'exposition sur la statuaire romaine.

• Rendre visite à la police

Les investigateurs peuvent décider de rendre visite aux forces de la Police Métropolitaine pour y recueillir des indices. Malheureusement, cette dernière considère la mort Whitlow comme un suicide, puisqu'il s'est égorgé devant une salle remplie de témoins distingués. Un test réussi en *Baratin* amène la police à révéler le détail suivant : de petites taches d'un résidu liquide calcaire inconnu (en fait le *Lait de Shub-Niggurath*) ont été retrouvées sur les lèvres du cadavre.

Scène 3 - Le British Museum après les heures d'ouverture

On suppose que les personnages visitent les bureaux le soir - un test de *Discrétion* est nécessaire pour éviter la ronde d'un garde. S'ils viennent durant la journée, le test est effectué à -10 %. S'ils sont découverts, les investigateurs en train de fouiner sont retenus et la police appelée. Ils doivent alors effectuer un test de *Baratin* ou de *Crédit* pour discuter de leur libération et éviter d'être retenus pendant une heure ou plus d'interrogatoire. Si les investigateurs tentent de visiter les bureaux ou de les fouiller via les canaux officiels (en approchant Merriweather, pas exemple), ils s'en voient refuser l'accès.

Une visite au musée la nuit

La lune est cachée derrière les nuages et jette un faible éclairage sur les rues mouillées. Vous n'avez vu personne dans les environs et vous vous êtes approchés, semble-t-il, sans avoir été observés du grand bâtiment. La façade grise du Musée vous domine maintenant de toute sa hauteur… et vous attend en silence.



Les bureaux des conservateurs de l'exposition sont situés au sous-sol, sous l'aile Nord. Les conservateurs partagent en effet actuellement une partie de ce sous-sol avec les réserves de l'exposition africaine, ce qui n'est que temporaire, les bureaux ayant été déménagés ici pour permettre aux conservateurs un accès facile à l'étage de l'aile Nord. Aucun nom n'est mentionné sur les portes, uniquement des numéros. Une porte latérale permet d'accéder à l'escalier menant plus bas. Elle est fermée à clef et nécessite un test en *Métier : serrurerie* pour être ouverte, à moins que les investigateurs n'utilisent la clé de Whitlow (cf. zone 2-5, page 59). Frapper trois fois ne produit aucune réponse.

Zone 3-1 - Bureau de secours

Un bureau délaissé

Ce bureau spartiate est meublé simplement, d'un vieux bureau métallique, d'un fauteuil capitonné, et d'un grand classeur. Cet endroit ne semble pas beaucoup utilisé.

Ce bureau de secours est effectivement inutilisé à l'heure actuelle. Le classeur et les tiroirs du bureau sont vides, à l'exception de quelques crayons et d'une pile de papier à lettres à l'en-tête du British Museum.



Zone 3-2 - Bureau de Whitlow

Le bureau dévasté de Whitlow

Ce bureau est sens dessus dessous. Plusieurs tiroirs sont ouverts et le classeur a été vidé, ses dossiers jetés sur le sol. Une plante en pot a été renversée, répandant de la terre noire sur le carrelage tacheté. Du verre brisé craque sous les documents dispersés sur le sol.

Ce bureau a été fouillé sans ménagement. Des cartes de visite éparses portent le nom de **V. WHITLOW**. Aucun indice ne sera découvert ici. La Branche Noire a fouillé ce bureau pour retrouver le livre *Sera Altaria* et a mis la main dessus après avoir fouillé l'appartement de Whitlow pendant le gala.

Londres - Document E

MUSÉE DE CIRE
ET
CABINET DE CURIOSITÉS
ZEPHRAM

Venez admirer les fidèles reproductions en cire des personnages les plus hauts en couleur de l'histoire !

Venez admirer de nombreuses merveilles et aberrations venant des pays étrangers !

Et affrontez notre **Chambre des horreurs**, si vous l'osez !

18, Cranbourn Street, Bloomsbury
Ouvert du lundi au samedi,
de 10 heures à 17 heures

Zone 3-3 - Bureau d'O'Donnell

Un bureau théâtre d'un drame

Ce bureau est décoré simplement, mais avec goût. Une peinture représentant une scène rurale orne un mur et un petit buste en marbre est posé sur le bureau. Toutefois, votre attention est rapidement attirée par la chaise renversée et les traces de couleur rouille maculant l'un des bords du bureau. Des gouttelettes sombres au sol mènent du bureau à la porte.

O'Donnell est revenu à son bureau plus tôt dans la soirée et a découvert Merriweather et d'autres membres du culte en train de fouiller le bureau de Whitlow. Les membres de la Branche Noire ont eu le dessus sur le conservateur trop surpris pour réagir, l'assommant d'un coup à la tête. Ils le laissèrent ensuite dans son bureau. Merriweather, ne souhaitant pas avoir de sang sur les mains, se dirigea vers la réserve du diorama africain et lança le sort *Animer simulacre*. Il repartit ensuite en compagnie de ses alliés de la Branche Noire avec la certitude que les grands fauves animés se débarrasseraient d'O'Donnell. Ce dernier, groggy, se réveilla juste au moment de l'attaque du léopard. Il sortit de son bureau en chancelant, tenant d'une main son ventre déchiqueté, et réussit à s'enfermer dans la pièce du concierge.

Une traînée de sang visible mène vers la porte. Elle diminue à l'extérieur du bureau, mais les investigateurs réussissant un test de *Trouver Objet Caché* peuvent la suivre jusqu'à la pièce du concierge (**Zone 3-5**). Ceux qui découvrent la trace et réussissent un test de *Sciences humaines : histoire naturelle* ou de *Pister* identifient dans le sang les empreintes de pattes d'un gros félin. Si le personnage réussit le test de plus de 20 points, il identifie les empreintes comme celles d'un léopard.
Ceux qui réussissent un test de *Sciences humaines : histoire* identifient le buste de pierre posé sur le bureau comme représentant l'écrivain irlandais Sheridan Le Fanu.

Zone 3-4 - Bureau de Merriweather

Un bureau prestigieux

Cette grande pièce contient un imposant bureau en chêne et est élégamment meublée de diplômes encadrés et de lampes de cuivre. Une pancarte de bureau en métal indique : **A. MERRIWEATHER**.

Il s'agit du bureau provisoire d'Adair Merriweather, qui a insisté pour descendre certains meubles de son bureau régulier. Le bureau comporte deux tiroirs : un en haut (verrouillé) et un sur le côté (déverrouillé). Ce dernier contient des factures, des registres et autres dossiers relatifs aux affaires courantes du Musée. Parmi ces documents, on découvre, en réussissant un test de *Bibliothèque*, un

prospectus du Musée de cire et Cabinet de curiosités Zephram. Le tiroir du haut contient un ensemble de stylos en or (d'une valeur de six livres), un calendrier, une petite boîte, et une flasque de whisky à demi pleine.
Si quelqu'un examine le prospectus du Musée de cire, montrez à ce joueur le **Document E** page précédente.
La petite boîte contient des craies de couleur ; un test réussi de *Culture artistique* (+10 %) ou de *Chance* (-75 %) permet à l'investigateur de remarquer que la craie rouge a été utilisée. Un test de *Trouver Objet Caché* révèle par terre, derrière le bureau, une goutte unique de liquide blanc. Il s'agit d'une goutte séchée du *Lait de Shub-Niggurath*, tombée là pendant qu'Adair empoisonnait la boisson de Whitlow (qui avait demandé à Merriweather une entrevue privée avant le gala, celui-ci l'ayant alors invité dans son bureau pour porter un toast à l'achèvement de l'exposition).
La date du 21 décembre est entourée sur le calendrier.

Zone 3-5 - La pièce du concierge

A l'ouverture de la porte de cette petite pièce, le cadavre mutilé d'O'Donnell s'effondre vers l'extérieur. Tous les témoins de cette scène doivent effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D3). L'investigateur ouvrant la porte doit également réussir un test d'*Athlétisme* pour éviter que le corps ne tombe sur lui (perte 1/1D3+1).

Un terrible spectacle

Le cadavre d'O'Donnell tombe au sol, répandant ses entrailles sur le carrelage. Le conservateur a le regard vide et est encore bouche bée, comme s'il poussait un cri silencieux. L'expression de son visage est celle de la terreur pure.

Un examen attentif du cadavre (test de *Médecine*) révèle que, bien qu'O'Donnell ait été éventré, il porte également une grosse bosse derrière la tête. À l'intérieur de la pièce se trouve un balai-serpillère et un seau, ainsi qu'une boîte de chiffons de nettoyage. Il y a du sang partout, mais rien d'intéressant.

Zone 3-6 - Réserve africaine

Des objets africains

Cet espace semble être une sorte de réserve. Des rangées de longues étagères métalliques faisant au moins trois mètres de haut occupent une grande partie de la salle. Des boîtes poussiéreuses et des malles sont empilées sur quelques-unes de ces étagères. Contre le mur le plus proche sont appuyées deux longues pirogues à balancier en bois. Dans un coin éloigné se trouvent quelques boucliers ornés de type africain.

Cette zone sert à entreposer des pièces et objets de moindre valeur destinés aux expositions africaines à l'étage. Il y a peu de choses utiles dans la profusion d'objets présents ici, mais, si l'on a désespérément besoin d'armes, on peut trouver, en fouillant, des lances et des massues de guerre africaines (traitez-les comme des grands gourdins). Si le gardien a l'intention de faire jouer dans le futur un scénario se déroulant en Afrique, un objet peut être placé ici pour anticiper cette aventure.

Zone 3-7 - Réserve des dioramas

Deux dioramas

Deux dioramas sont entreposés dans cette zone : une première scène mettant en vedette un chasseur de gibier en équipement complet de safari, accompagné d'un guide autochtone qui se déplace à travers de hauts buissons, et une seconde comportant des arbres et des empreintes de pattes sur le sol.

Le chasseur et le guide sont des mannequins habillés, tout simplement. Le chasseur tient un fusil à éléphant qui fonctionne mais n'est pas chargé. Un test facile d'*Intuition* (+20 %) suggère que les sujets paraissent manquer dans la deuxième scène. Ceux qui réussissent un test de *Sciences humaines : histoire naturelle* peuvent y identifier les empreintes de pattes comme étant celles d'un tigre.
Un test de *Trouver Objet Caché* révèle, à l'arrière du diorama vide, des marques étranges tracées à la craie rouge. Un test de *Sciences occultes* ou de *Mythe de Cthulhu* les identifie comme des runes de sortilège. Ces marques de craie sont en fait des runes utilisées pour lancer le sort *Animer simulacre*. Merriweather les a inscrites sur le diorama dans le but d'animer le léopard et le tigre empaillés et d'éliminer ainsi O'Donnell. Malheureusement pour les investigateurs, les deux grands félins sont toujours animés et se cachent dans la partie sud de la pièce. Ils se faufilent furtivement vers eux, essayant de s'approcher d'individus isolés. Les investigateurs réussissant un test d'*Écouter* entendent l'approche d'un félin ou même des deux.
Si un investigateur aperçoit un félin animé, demandez-lui d'effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D4).

Un félin à la démarche mécanique

Un grand fauve est en train de ramper vers toi, ses yeux vitreux brûlant d'une lumière intérieure et irradiant la méchanceté. Sa fourrure est déchirée par endroits et, alors qu'il se dirige vers toi d'une démarche raide, un peu de sciure se déverse de son flanc sur le sol. Mis à part le cliquetis de ses longues griffes sur le carrelage, il est étrangement silencieux.

Les fac-similés animés par le sort restent actifs jusqu'à ce que le soleil se lève, moment où ils retombent alors sans vie. Avant cela, s'ils subissent des dégâts, les félins s'arrêtent pendant un round, mais le meilleur moyen de les stopper avant le retour de la lumière du jour est d'effacer les marques du diorama, ce qui les rend tous deux inanimés. Un félin « blessé » déverse de la sciure et quelques petits coléoptères.

Léopard et Tigre animés

CON	10	Endurance	50 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	21	Puissance	99 %
TAI	16	Corpulence	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +4
Points de Vie 13
Mouvement 6

Attaques
- Morsure 45 %
  1D10 points de dégâts
- Griffe 70 %
  1D6 point de dégâts + impact
- Déchiqueter 80 %
  2D6 points de dégâts + impact

Ces grands félins peuvent attaquer avec leurs deux griffes et une morsure. Si les deux griffes réussissent leur attaque, les félins peuvent aussi déchiqueter avec leurs griffes postérieures.

Perte de SAN
0/1D4



Zone 3-8 - Porte verrouillée

Fin de la visite

Une épaisse porte de couloir en métal a été ici abaissée. Plusieurs cadenas la fixent au sol. Le couloir de l'autre côté est quelque peu poussiéreux.

Cette porte verrouillée interdit l'accès aux autres sous-sols du Musée. La passer nécessite de réussir trois tests de *Métier : serrurerie* (-20 %). Si les personnages s'obstinent, le gardien devra inventer de nouvelles zones - comprenant d'autres bureaux, des ateliers, des studios, un escalier menant au-dessus, et de nombreuses réserves. Un test d'*Intuition* (+10 %) suggère que la zone située au-delà de cette porte n'est d'aucun intérêt pour l'enquête.

Scène 4 - Les obsèques

Les obsèques, organisées à la hâte, ont lieu le 20 décembre au matin. Le faire-part pour la cérémonie est remis la veille dans l'après-midi à l'hôtel des investigateurs. La cérémonie est brève ; les amis sont invités à se rassembler et à entendre quelques phrases d'hommage qui seront suivies par la descente en terre du corps de Vernon.

Des funérailles émouvantes

Vous avez été conviés à vous réunir dans un cimetière au nord de Londres pour une brève cérémonie à la mémoire de Vernon Whitlow. De vénérables pierres tombales blanchies affleurent de la terre froide tout autour de vous, comme les dents pourries d'un vieillard ratatiné. Le ciel gris jette un voile mortuaire sur vous tous.

Le Dr Whitlow n'avait pas de proches parents en Angleterre, mais ses collègues du Musée se sont rassemblés pour prononcer quelques mots avant son inhumation. Le Dr Merriweather, M. Prichard, le Dr Harrod, et Miss Ainsworth font partie de l'assistance. Un peu plus loin, une bâche a été érigée et le croque-mort se tient à côté du cercueil en attendant le moment pour descendre le docteur dans la terre froide et humide.

La cérémonie est assez courte en effet. Adair Merriweather évoque succinctement l'excellent travail effectué par Whitlow au British Museum et déclare qu'il manquera à tous ceux qui ont été assez chanceux pour avoir travaillé avec lui. Harrod lit un bref poème qui parle de la paix de l'au-delà. Les investigateurs peuvent également prononcer quelques mots à la mémoire de Whitlow s'ils le souhaitent.

Le cercueil est fermé mais, si un test de *Baratin* est réalisé *avant* la descente en terre, le croque-mort autorisera toute demande raisonnable visant à jeter un coup d'œil au défunt (lors de cette inspection, le croque-mort restera en compagnie des investigateurs et ne permettra aucun examen du corps ni même un toucher excessif). Les investigateurs apercevant le corps peuvent remarquer qu'une plaque en bois a été placée sur la poitrine de Whitlow, recouverte d'un petit tas de terre et d'un autre de sel - ce qui a été fait dans le but de mentionner le lieu de naissance de Vernon (Leicestershire, dans la région des East Midlands) et n'est en rien de mauvais augure (un test réussi de *Connaissance* le révèle). Ceux qui se penchent près du visage de Whitlow et réussissent un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) remarquent, sous son menton, de petites taches minuscules d'un résidu blanc ; il s'agit d'un résidu du *Lait* ayant échappé à la vigilance du croque-mort. Si l'on récupère ce résidu et qu'on lui fait subir des examens, un test réussi en *Sciences formelles : chimie* révèle qu'il s'agit d'une substance organique inconnue se comportant bizarrement face aux réactifs ordinaires.

Au cours de la descente en terre, les personnes faisant partie du cortège funèbre (comprenant les investigateurs s'ils le souhaitent) portent le cercueil jusqu'au lieu d'inhumation et tous sont invités à déposer dessus une fleur de lys. Tandis que les dernières fleurs sont placées, la bruine légère diminue et est remplacée par un brouillard froid typiquement anglais qui traverse le cimetière, recouvrant tout d'une brume opaque. Dès que la foule se disperse, des ouvriers arrivent pour descendre et ensevelir le cercueil. La descente en terre se termine aux alentours de midi.

Marion Ainsworth

Lorsque les investigateurs se préparent à partir, ils sont abordés par une Marion Ainsworth en plein désarroi.

Les pleurs de Marion Ainsworth
Alors que vous vous apprêtez à partir, Marion Ainsworth s'approche de vous en s'essuyant les yeux avec un mouchoir en dentelle.
« Ça été tellement horrible, l'autre soir », dit-elle. « Vernon était beaucoup trop jeune pour mourir d'une telle façon. C'est atroce. » Elle se reprend un instant. « Je sais que vous faisiez partie des quelques individus que Vernon considérait comme ses amis. Veuillez agréer mes plus sincères condoléances. Il nous manquera à tous. »

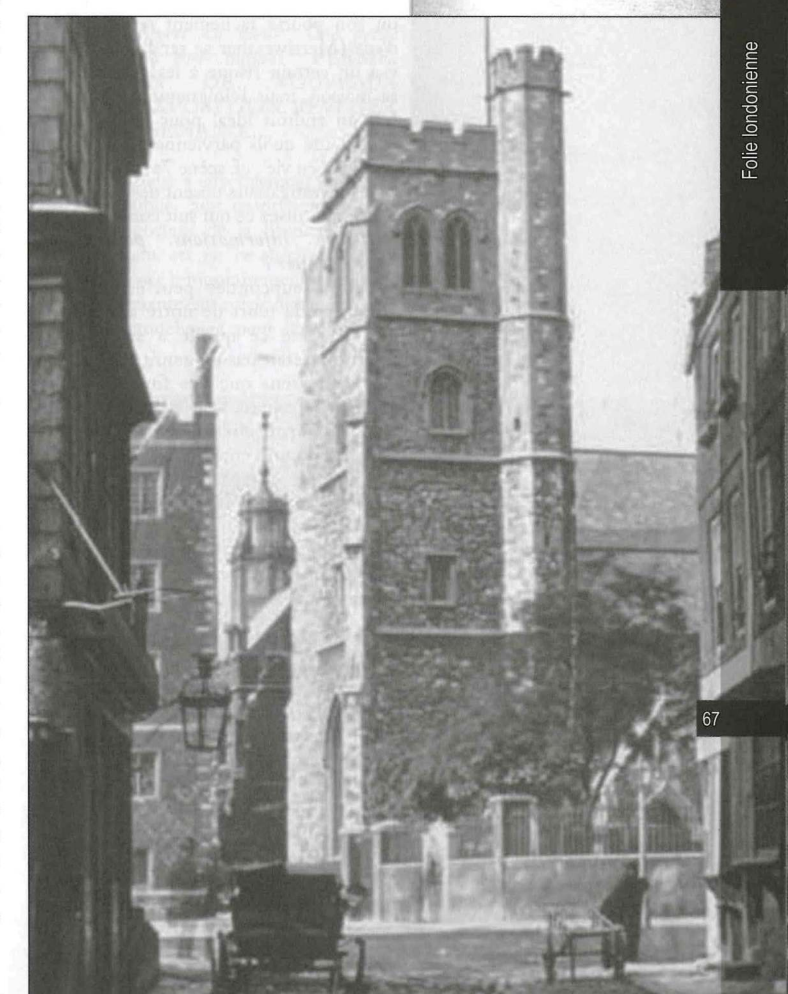
Elle embrasse l'investigateur le plus proche et lui donne une accolade maladroite puis prend rapidement congé. Un test réussi de *Psychologie* révèle que Marion était en train de dissimuler quelque chose. Elle a en fait glissé une note dans la poche ou le sac à main de l'investigateur qu'elle a embrassé(e). Faites effectuer à l'investigateur en question un test de *Chance* (75 %) pour qu'il réalise le geste quelques instants après le départ de Marion ou un autre test de *Chance* (50 %) chaque heure suivante jusqu'à ce que la note soit découverte. Cf le **Document F** page 57.

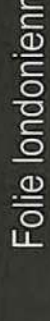
Adair Merriweather

Si l'on mentionne auprès de lui les curiosités du sous-sol du Musée ou le cadavre O'Donnell, Merriweather feint un état de choc et précise qu'il se trouvait chez lui le lendemain de la mort de Whitlow. Il suggère de contacter immédiatement la police (si les investigateurs ont exploré les bureaux du sous-sol la veille au soir ou plus tôt encore, tout aura été nettoyé lorsque la police arrivera et les autorités, suspicieuses, exprimeront leur colère sur le « pauvre sens de l'humour » des touristes américains). S'il est directement accusé d'actes répréhensibles ou défié à ce stade de l'aventure, Merriweather feint la confusion et, s'il est physiquement menacé, crie pour obtenir de l'aide. O'Donnell est célibataire et ses parents vivent dans la région de Howth en Irlande (à une courte distance de Dublin), de sorte qu'il faudra au moins trois semaines avant que l'on ne signale sa disparition.

Scène 5 - Une tasse de thé

Le salon de thé Buszard est un établissement petit mais confortable qui sert l'après-midi des sandwichs légers et du thé. L'endroit est décoré d'un papier peint à motif floral beige et brun et d'un mobilier ancien en bois. Les clients sont rapidement conduits vers une table, servis, puis laissés seuls.
Lorsque les investigateurs arrivent au Buszard, Marion les attend déjà, assise à une table. Une grande théière est posée sur la table, ainsi qu'un plateau à étages proposant une sélection de petits pains au lait et de petits fours. De minuscules bols en porcelaine contenant de la crème fouettée et de la confiture de framboise sont à portée de main, tout comme un plateau recouvert de dentelle avec une minuscule fourchette et de fines tranches de citron.





Une entrevue au salon de thé

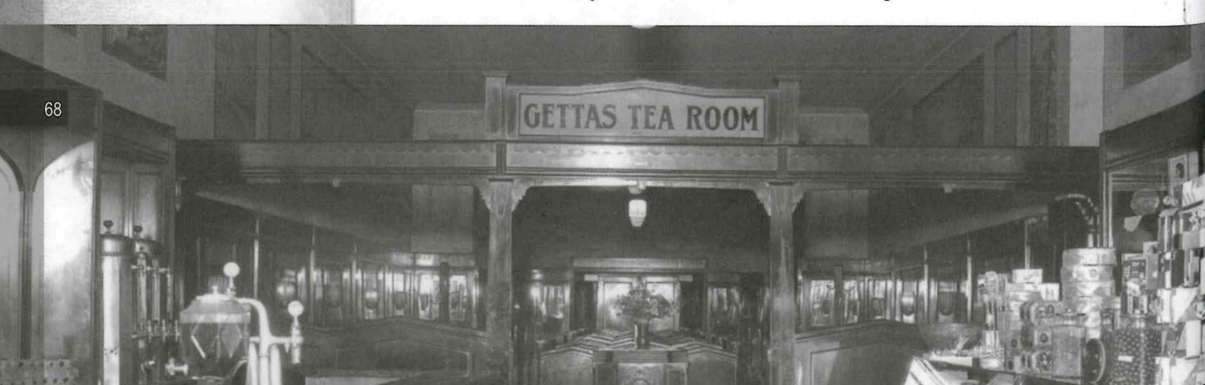
Miss Ainsworth a l'air plutôt désemparée et peut-être aussi un peu fatiguée. Avant de prendre la parole, elle se pince les lèvres pour se ressaisir.
« Veuillez vous asseoir et vous joindre à moi autour d'un peu de thé. Vous trouverez l'Earl Grey et les sandwiches de cet établissement excellents. » De manière régulière, elle passe en revue votre groupe, comme si elle était en train de décider si elle devait vous faire confiance ou non et attend que vous vous asseyiez. « Je suppose que vous êtes étonnés de mon audace à vous inviter ici comme cela. »

Marion explique qu'elle considère la mort de Whitlow comme non-accidentelle, mais elle est indécise au sujet du coupable ou de la force qui se cache derrière cette mort atroce. Son objectif est de diriger les investigateurs soit vers le Musée de cire Zephram (cf. scène 6, page 69), soit vers le **Cottage de Merriweather** (ce dernier précisément, si les investigateurs semblent certains de la complicité d'Adair ou ont déjà rendu visite au Musée de cire). Sa motivation est simple : alertée par Merriweather, elle veut diriger le groupe d'investigateurs vers un lieu isolé où l'on pourra facilement se débarrasser d'eux (Merriweather se rend compte qu'il y a un certain risque à les conduire vers sa maison, mais l'éloignement du lieu en fait un endroit idéal pour les supprimer et il doute qu'ils parviennent jusqu'à son domicile en vie ; cf. scène 7a, page 73).
Si les investigateurs posent des questions à Marion, utilisez ce qui suit comme guide :

- ***Quelles informations pouvez-vous nous donner ?***
« Vous soupçonnez peut-être, comme moi, que la mort de notre ami Vernon n'a pas été ce qu'elle a semblé être. Vernon n'était pas du genre à se suicider et je pressens que des forces obscures étaient à l'œuvre. »
- ***Quelles forces obscures ?***
« J'ai entendu murmurer des choses à propos de l'implication de membres du personnel du Musée dans une sorte d'activité occulte. Ces rumeurs étaient particulièrement troublantes. Bien que je sois sceptique vis-à-vis de tout ce qui touche au surnaturel, je suis certaine que Vernon essayait de nous prévenir de quelque chose. »
- ***Que pouvez-vous nous dire à propos de ces rumeurs ?***
« Peu de choses, j'en ai peur, sauf ce que Vernon m'a confié peu de temps avant sa mort. Il m'a parlé de forces obscures à l'œuvre dans le Musée et de terribles réunions se tenant dans des endroits bizarres à travers toute l'Angleterre.
[C'est un mensonge total. Vernon était au courant du rôle que Marion jouait et avait prévu de l'affronter, si possible avec Merriweather, après le gala.]
- ***Des endroits bizarres ? Où donc ?***
« Ce genre de réunion s'est déroulé dans un établissement situé près de Leister Square, sur Cranbourn Street. C'est une sorte de musée ou de grand magasin. Peut-être que quelques personnes compétentes comme vous pourraient rendre une petite visite à cet endroit et voir si on peut y découvrir quelque chose permettant de faire la lumière sur ce mystère. »
- ***Souhaitez-vous nous accompagner ?***
« Je suis malheureusement trop connue à Londres. Ma présence ne servirait qu'à attirer l'attention sur notre enquête. Je la servirai mieux en suivant mes propres pistes ; il me faut questionner certains membres du personnel du Musée. »
- ***Soupçonnez-vous l'implication d'Adair Merriweather dans des activités occultes ?***
« Je n'ai aucune raison de croire qu'Adair soit impliqué dans ce genre d'affaire et nos relations au fil des ans ont toujours été bonnes. Je le considère au-delà de tout soupçon, mais il peut savoir quelque chose. Il s'est retiré pour les fêtes dans son cottage et ne reviendra pas au Musée avant le 2 janvier. Peut-être devriez-vous aller le trouver ? Durant la journée, il se rend souvent en excursion dans la campagne environnante, mais vous pourrez probablement le trouver là à la nuit tombée. »

Le lait empoisonné

Marion a ajouté quelques gouttes du *Lait de Shub-Niggurath* dans la théière. Le *Lait* est relativement dilué dans l'eau et n'est pas suffisamment concentré



pour provoquer la folie (comme ce fut le cas avec Whitlow), mais l'objectif de la Branche Noire est d'« attendrir » les investigateurs dans le but de les attaquer dans un avenir proche.

Le gardien devrait subrepticement noter les investigateurs qui boivent de ce thé (des gardiens plus cruels peuvent simplement partir du principe que tous les investigateurs en boivent à moins d'affirmer le contraire). Le *Lait*, dans cet état très dilué, n'a aucun goût discernable, mais les investigateurs réussissant un test d'*Intuition* noteront, 1D3 heures après avoir bu le thé, quelques gargouillements d'estomac ou de légères nausées. Ceux qui boivent le thé en ressentent les effets généraux au cours des prochaines quarante-huit heures, environ une heure après avoir goûté au thé pour la première fois. En outre, ceux qui ont bu le thé risquent d'avoir des cauchemars particuliers ; ils doivent effectuer un test de *Santé Mentale* par soirée. Si le test est réussi, l'investigateur a des cauchemars dont il a du mal à se souvenir ; si le test échoue, l'investigateur a une vision en rêve particulière (voir le **Tableau des rêves**) et doit réaliser un test supplémentaire de *Santé Mentale* ou perdre 1 point de *Santé Mentale* (perte 0/1). Cf. page 83, pour des détails supplémentaires concernant le *Lait de Shub-Niggurath*.

Tableau des rêves

Faîtes lancer 1D8 à l'investigateur, le résultat correspond au numéro de la vision qu'il subit. Les résultats déjà obtenus doivent être relancés.

Scène 6 - Maison de cire, Coin pour mourir

Le Musée de cire et Cabinet de curiosités Zephram est situé dans le quartier de Leister Square sur Cranbourn Street. De nombreuses salles de cinéma et bâtiments imposants s'étirent de chaque côté et un grand parc est situé à proximité. Le Musée de cire est normalement ouvert au public de 10 heures à 17 heures en semaine.

Un musée de cire tout particulier

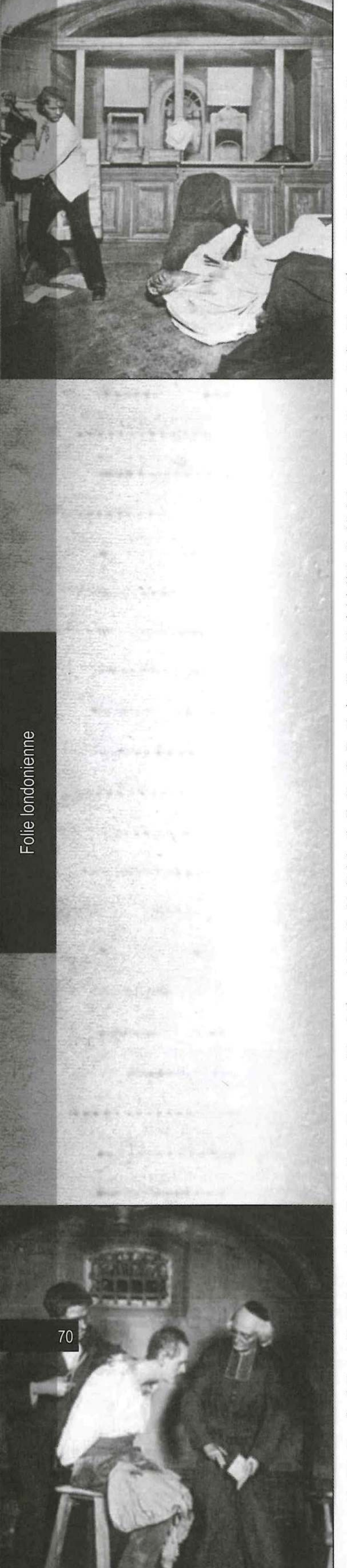
Vous êtes à Leister Square. Un peu plus loin, presque obscurcie par le brouillard rampant, se dresse une statue de Shakespeare entourée de parterres de fleurs fanées. Des salles de cinéma et autres commerces imposants bordent la rue, invitant les clients à dépenser leur argent superflu. En bas, à proximité de Cranbourn Street, juste après l'Hippodrome et ses annonces criardes au sujet de la comédie musicale **M. Cinders**, *se trouve un établissement de deux étages quelque peu décrépit ; des lettres dorées sur l'auvent vert affirment en lettres arrondies :* **Musée de cire et Cabinet de curiosités Zephram**. *Les fenêtres sont bloquées par des stores baissés et le lieu ne semble pas ouvert au public. Une petite pancarte sur la porte indique :* **FERMÉ. RÉCEPTION DE NOUVEAUX OBJETS D'EXPOSITION. REVENEZ DANS UNE SEMAINE.**

Le Musée de cire a effectivement fermé ses portes au public. Son propriétaire est un membre important de la Branche Noire. L'établissement est en ce moment utilisé pour entreposer temporairement quelques-uns des cinquante-six corps destinés à être enterrés à Stonehenge pour la cérémonie

Notes sur le timing

Si les investigateurs arrivent ici dans l'après-midi du 21 décembre, les adorateurs (cf. zone 6-5, page 72) sont partis et ont emmené les corps sur le site de la cérémonie d'invocation pour les incinérer avant celle-ci. Si les trois adorateurs ici présents sont tués, d'autres membres de la Branche Noire arrivent tôt dans la matinée du 21 décembre pour tout vérifier (et ils prennent des dispositions dans la panique pour remplacer tout cadavre sacrificiel qui manquerait - y compris en utilisant des investigateurs comme des cadavres frais si nécessaire).

Jet (1D8)	L'investigateur voit...
1	*... Deux jeunes enfants sont devant toi, assis sur le sol, peignant avec leurs doigts sur un grand drap blanc étendu par terre. Lorsque tu t'approches d'eux, tu constates que ces enfants - des jumeaux, un garçon et une fille - sont en train de peindre avec du sang. La jeune fille se retourne brusquement vers toi, tendant ses doigts qui gouttent de sang, et dit : « Voulez-vous nous aider à terminer notre chef-d'œuvre ? »*
2	*... Un homme est en train de se débattre, attaché à la taille sur un autel de pierre. Des grillons bourdonnent à l'arrière-plan. Autour de toi se tiennent de nombreuses silhouettes à capuche. L'homme fouille dans sa poitrine, en ressort un cœur encore palpitant, et le tend dans ta direction, dans une attitude expectative.*
3	*... Une salle borgne et obscure est devant toi. Une odeur de fourrure et de sueur animale flotte dans l'air pesant. Plus en avant, quelque part dans l'obscurité, tu entends un faible grognement et le son incomparable de quelque chose marchant à pas feutrés vers toi.*
4	*... Tu es allongé sur le dos, regardant vers le haut depuis une tombe ouverte. Autour de toi plane l'odeur de la pourriture. Un mille-pattes rouge traverse ta jambe et s'enfuit dans l'obscurité en se tortillant. D'en haut, des mottes de terre commencent à tomber sur ton corps, finissant par t'enterrer vivant.*
5	*... Des silhouettes pâles et immobiles t'entourent, te suivant seulement des yeux. Une silhouette sombre virevolte dans ton champ de vision - une forme humaine tenant quelque chose ayant le reflet de l'argent. Tout à coup, tu ressens une douleur brûlante dans l'intestin et, baissant les yeux, tu aperçois la pointe d'un long couteau qui ressort de ton abdomen. Les ténèbres t'envahissent.*
6	*... Tes compagnons forment un cercle autour de toi et te regardent sans prononcer un mot. Leurs yeux sont exorbités de terreur comme s'ils regardaient fixement quelque horreur invisible. Bouche bée, ton compagnon le plus proche chancelle et, soudain, son visage commence à couler comme de la cire. Tous tes compagnons se mettent à se liquéfier, poussant des hurlements muets pendant que leur chair coule sur le sol en traînées sanglantes. Une prise de conscience soudaine te saisit et tu lèves la main devant tes yeux... pour aussitôt voir la chair ruisseler de tes doigts finalement réduits à des os.*
7	*... Tu montes un long escalier plongé dans l'ombre. Ta progression semble entravée et tu te déplaces plus lentement qu'à la normale, comme si tu marchais dans une boue profonde. Une silhouette brumeuse hurle plus haut sur les marches et soulève allègrement une hache au-dessus d'elle. Tu n'as que le temps de regarder les dents serrées de la silhouette immatérielle et ses yeux ambrés lumineux avant que la hache ne s'abatte.*
8	*... Tu te trouves dans une plaine parsemée de quelques arbres et tu regardes vers le ciel étoilé. Autour de toi, le vent hurle et repousse tes vêtements. Tout à coup, des nuages d'orage se rassemblent dans un agrégat noir disgracieux masquant les étoiles. Des filaments de brume rouge flottent librement depuis les nuages et descendent vers toi. Un énorme appendice à sabots perce du nuage, puis un autre, puis un troisième. Des yeux rouges apparaissent, baignant dans une énorme masse indescriptible composée de tentacules et de sabots, et des bouches froissées flottent vers toi avant que tu te réveilles en sursaut, hurlant de toutes tes forces. Les investigateurs ayant cette dernière vision sont marqués par Shub-Niggurath. Cf. scène 8, page 79, pour les détails particuliers.*



d'invocation. Les corps (cinq au total) sont actuellement dissimulés sous une couche de cire et le musée a été temporairement fermé pour éviter toute ingérence extérieure avant la cérémonie.
La misérable serrure peut être crochetée en réussissant un test de *Métier : serrurerie* (+20 %).

Zone 6-1 - Entrée

L'entrée

Le hall d'entrée sombre est en grande partie vide, à l'exception de deux grandes affiches sur le mur en face et d'un stand pour vendre des billets comparable à un podium. Quatre grands posters représentant des personnages célèbres ornent les murs. La salle est sinistrement silencieuse.

L'une des affiches fait de la publicité pour les figures du Musée de cire et ses spécimens exceptionnels (« Venez voir un vrai triton des profondeurs de l'océan ! Émerveillez-vous avec la Météorite de Wroxton ! ») ; l'autre annonce les heures d'ouverture du Musée de cire (de 10h à 17h) et le prix des billets (1/3 pour un adulte, 6d pour les enfants, 6d supplémentaires pour accéder au Cabinet des curiosités).
À l'arrière du podium de vente des billets se trouvent plusieurs étagères contenant des piles de prospectus semblables à ceux que l'on peut trouver dans le bureau de Merriweather (s'ils n'ont pas encore vu ce prospectus, le gardien doit montrer aux joueurs le **Document E**) et une boîte en métal ouverte (vide à cet instant, puisque la recette de la vente des billets est récupérée quotidiennement). Des figures reproduites dans le Musée de cire sont mises en vedette sur les quatre posters : William Shakespeare, l'amiral Lord Horatio Nelson, Henry VIII, et Attila le Hun.

Zone 6-2 - Galerie

Les célèbres inertes

Vous entrez dans un espace qui résonne et dont le plafond est très haut. Cette longue galerie contient plusieurs rangées de personnages en cire grandeur nature représentant toutes sortes de personnalités célèbres - des acteurs, des poètes et des écrivains, des personnages historiques et militaires, et des membres de la famille royale. Ce sont des mannequins très réalistes, et vous avez la sensation inconfortable d'être observés.

Les figures de cire exposées sont disposées en trois longues rangées et reposent sur un rebord d'environ trente centimètres au-dessus du sol. La première rangée comprend des artistes, auteurs et acteurs célèbres, dont Jane Austen, William Blake, Lord Byron, John Keats, et William Shakespeare. La deuxième rangée comprend une sélection de personnalités politiques et militaires, telles que Guy Fawkes, Edward le Prince noir, Attila le Hun, Lord Horatio Kitchener, et l'amiral Lord Horatio Nelson. La troisième rangée est, pour sa part, dédiée aux membres de la royauté et comprend des personnages comme Elizabeth Ière, George II, Henry V, Henri VIII, Marie reine d'Ecosse, et Richard III.
Ces mannequins sont inoffensifs. Les investigateurs qui sont sous l'influence du *Lait de Shub-Niggurath* peuvent penser qu'ils les regardent fixement, voire qu'ils se déplacent lorsqu'ils ont le dos tourné. Tout bruit fort, comme le fait de renverser des mannequins ou de faire feu, accorde aux adorateurs présents dans la **Zone 6-6** un test d'*Écouter* pour être avertis de la présence d'intrus.

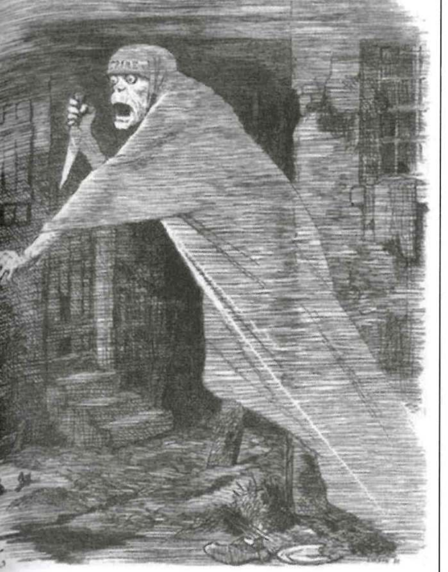
Zone 6-3 - Chambre des horreurs

Des personnages célèbres moins inertes

Cette zone sombre est située légèrement en deçà du niveau principal et on y accède en traversant un large passage voûté suivi de deux marches. Tous les trois mètres environ, des torches d'ornement sont accrochées aux murs dans des appliques. Cette zone est clairement consacrée à des représentations de tortures horribles, de crimes infâmes, et de scélérats historiques. Les scènes sont épouvantables et certaines sont parées de traces voyantes de ce que vous supposez être de la peinture rouge sang.

La Chambre des horreurs est l'attraction principale du Musée de cire ; les propriétaires prodiguent une attention particulière à cet endroit et sont prompts à ajouter des scènes illustrant les crimes passionnels récents, etc. Les scènes incluent ce qui suit :

- Un bourreau est en train de superviser l'exécution par guillotine d'un noble français. Cette scène est complétée par une victime décapitée dont la tête repose dans un panier près de l'engin mortel.
  Si une personne ayant bu du *Lait* observe la tête coupée, elle aperçoit à sa place sa propre tête dans le panier, la bouche ouverte dans un sentiment de terreur (perte de SAN 1/1D3) ; quelques secondes plus tard, l'horrible vision se dissipe et l'investigateur ne voit plus, de nouveau, qu'une tête de mannequin.
- Jack l'Éventreur dans une ruelle de White Chapel, habillé en chapeau haut-de-forme et cape flottant au vent, au-dessus du corps dévasté de Polly Nichols, un long couteau sanglant à la main.
- Une victime de tortures à l'époque médiévale, qui manifeste sa douleur, écartelée par le chevalet. À proximité se trouve un bourreau vêtu de cuir noir et brandissant un morceau de fer au bout rougi.
- Gilles de Rais, vêtu d'une armure maculée de sang, se tenant au-dessus d'un chevalier tombé sur le champ de bataille. Gilles semble faire un clin d'œil aux personnes ayant bu le *Lait* (perte de SAN 0/1).
- Une victime de tortures à l'époque médiévale - maintenant un squelette - dans une cage de fer pendant du plafond.



THE NEMESIS OF NEGLECT.
«There floats a phantom on the slum's foul air,
Shaping, to eyes which have the gift of seeing,
Into the Spectre of that loathly lair.
Face it–for vain is fleeing!
Red-handed, ruthless, furtive, unerect,
'Tis murderous Crime–the Nemesis of Neglect ! »
29 septembre 1888, extrait du Punch ou du London Charivari

Un sort d'*Animer simulacre* a été jeté sur le personnage de Jack l'Éventreur et le mannequin a été chargé d'éliminer ceux qui ne portent pas le signe de la Branche Noire. Un test de *Trouver Objet Caché* (-10 %) révèle, sur la face interne de la cape de Jack, des marques étranges à la craie rouge. Quelques instants après l'entrée des investigateurs, le personnage de Jack descend furtivement de sa scène et commence à traquer le dernier de la file. Jack s'approche de sa malheureuse victime et l'attaque avec le très réel couteau de boucher qu'il porte. Une fois repéré, il attaque dans un état de grande excitation, mais silencieusement jusqu'à sa destruction ou jusqu'au lever du soleil (lorsque le sort s'achève et qu'il retombe inanimé). L'Éventreur, s'il a le choix, favorise les victimes féminines.

Tout bruit puissant, comme celui d'une arme à feu, accorde à chaque adorateur présent dans la **Zone 6-6** un test d'*Écouter* pour être averti de la présence d'intrus dans le bâtiment.

Zone 6-4 : Cabinet de curiosités

Un bric-à-brac de l'étrange

L'entrée de cette zone étroite et longue est annoncée par un panneau décoré qui indique : **Cabinet de curiosités Zephram**. *La salle située au-delà contient toutes sortes de spécimens et d'objets bizarres, posés sur des étagères, sur des socles, ou exposés dans des vitrines. L'impression générale, quel que soit l'endroit où l'on pose le regard, est un fouillis d'objets et de bibelots étranges.*

Cette zone est un petit musée de l'insolite, de l'étrange, et un mélange dense de faux pur et simple. Il n'y a ici aucun ordre ou aucune logique de présentation ; tout est conçu pour être agréable à l'œil et pour empêcher la foule de s'en détacher. Quelques objets tout à fait insolites, décrits ci-dessous, sont mélangés aux objets les plus banals. Le gardien souhaitera peut-être ajouter ici ses propres objets de façon à anticiper de futures aventures.

Les objets exposés comprennent :

- Une vitrine remplie de coléoptères rares épinglés, de toutes tailles et de tous types - des scarabées, des goliaths, des cerfs-volants, etc.
- Une boîte en bois renfermant une roche métallique insolite portant l'étiquette : « Météorite - Tombée à Wroxton près de Banbury, 1915 » (vraie).
- Une créature séchée plutôt horrible dotée d'une tête simiesque, de bras flétris, ainsi que d'un torse et d'une queue ressemblant à ceux d'un poisson, portant la mention : « Jeune triton capturé près des îles Galapagos » (ce faux est en réalité constitué de la partie supérieure d'un singe cousue à une grande queue de poisson. Un test réussi en *Sciences de la vie : histoire naturelle* ou en *Trouver Objet Caché* détecte la réalité de ce faux).
- Deux têtes réduites (vraies)
- Une corne étrange étiquetée : « corne de licorne » (fausse ; en fait une défense de narval)
- Un bébé crocodile, un rat musqué, et un dodo empaillés
- Une sélection de spécimens de corail enfermés dans une boîte en long
- Une main squelettique pleine de poussière attachée sur une planche en bois verni (il s'agit en fait d'une « main de gloire » particulière, la main d'un ancien sorcier disciple de Nyogtha, qui confère un bonus de 5 points de magie à ceux qui l'utilisent en relation avec les rituels d'invocation).
- Un pot en verre contenant du formol dans lequel nage une étrange créature ressemblant à un triton possédant six pattes griffues (véritable ; une vraie énigme).
- Un grand crâne portant l'étiquette : « Crâne de tricératops - découvert dans le Debonshire » (il s'agit en fait d'un crâne de rhinocéros auquel on a attaché des cornes de bœuf. Un test réussi de *Sciences humaines : histoire naturelle* détecte la supercherie).
- Un œuf d'autruche
- Une étrange petite statue sculptée dans un bois sombre. Elle semble représenter un homme ramassé et voûté mais musclé, possédant un visage se rapprochant de la face d'un poisson (cette vieille statue vermoulue est en fait le portrait d'un Profond ; un test réussi de *Mythe de Cthulhu* permet de le discerner).
- Un immense loup empaillé en assez mauvais état, étiqueté : « La Bête de la plaine de Salisbury » - Abattue par F. Huttinton après une féroce bataille » (vraie).



Simulacre de Jack l'Éventreur

CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	11	Corpulence	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Mouvement	8

Attaques
- Couteau de boucher 55 %
  1D6 points de dégâts + impact

Perte de SAN
1/1D6 points







Au feu !

Le fait de lâcher une lampe à souder ou de faire usage d'explosifs dans ce lieu provoque un départ de feu. En ce cas, les flammes se propagent rapidement aux tentures murales, caisses et matériaux d'emballage à proximité. Les investigateurs qui n'ont pas quitté la pièce au bout de trois rounds subissent, chaque round, 1D6 points de dégâts cumulatifs dus à l'exposition à la fumée et à la chaleur, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Dans l'intervalle, les membres et figures de cire présents dans cette salle commencent à fondre - lentement d'abord, puis de plus en plus rapidement. Au deuxième round après le début de l'incendie, ceux qui se trouvent à moins de cinq mètres des figures de cire peuvent remarquer (test de *Trouver Objet Caché*) des morceaux de crâne et d'os qui percent furtivement sous la cire. Au quatrième round, ces éléments deviennent évidents pour tous ceux à portée de vue. Tout investigateur réalisant que les figures de cire abritent de vrais cadavres doit effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D3).



- Une grande mâchoire de requin séchée (vraie ; un test de *Sciences humaines : histoire naturelle* révèle que, compte tenu de la forme des dents, il s'agit d'une mâchoire de requin-tigre).
- Plusieurs gros morceaux de silex dentelés, portant la mention « têtes de haches et outils de toutes sortes datant de l'Âge de pierre » (faux).

Les personnages sous l'influence du *Lait de Shub-Niggurath* voient ces éléments de manière très différente. Après un moment, la plupart des spécimens leur sembleront prendre vie - celui qui se trouve dans le pot en verre se tord, les têtes réduites étirent leurs mâchoires, les coléoptères se tortillent, etc. Ce spectacle horrible ne dure qu'un instant - suffisamment pour nécessiter un test de *Santé Mentale* (perte 0/1). Les personnes qui ne sont pas sous l'influence du *Lait* ne remarquent rien d'inhabituel (sauf la nature insolite des pièces elles-mêmes).

Zone 6-5 - Salle de finition

L'atelier de finition

Il s'agit manifestement d'une sorte d'atelier. Des tables supportent des boîtes de différentes tailles ainsi qu'un grand choix d'outils pour la sculpture, de brosses et de peintures. Sur une table sont alignées trois têtes de mannequins dans des stades variés de réalisation. Une boîte ouverte plus près de vous contient des yeux de verre de toutes les couleurs.

Les boîtes contiennent des vêtements, des perruques et des matériaux pour les cheveux, ainsi que d'autres accessoires (aucun n'ayant de valeur réelle). Les têtes sont inachevées et pas particulièrement reconnaissables, même si l'une d'entre elles conserve une légère ressemblance avec le premier ministre actuel. Des alênes, des couteaux, des outils de sculpture, des instruments de couture, ainsi que d'autres ustensiles utilisés pour la finition des détails des personnages de cire sont posés sur l'une des tables.

Zone 6-6 - Atelier

L'atelier de moulage

D'énormes cuves bouillonnantes, chacune plus grande qu'un homme, se dressent au milieu de cette salle. Des plans de travail alignés le long des murs supportent des moules, des marteaux, des récipients et des outils. Quelques caisses sont empilées çà et là, quelques-unes ouvertes et répandant au sol leur emballage de paille. Cinq personnages de cire grossièrement moulés, chauves et sans traits distinctifs, sont adossés sur le mur nord. Un escalier raide mène au-dessus vers une passerelle de fer élevée.

C'est dans cet atelier que les figures de cire sont fondues. Des cuves de cire chaude sont déversées dans des moules pour créer les ébauches de torses et de membres. Une fois que les formes sont fondues, assemblées et refroidies, elles sont transférées dans un autre atelier (cf. zone 6-5, page 72) pour la finition et les détails. La Branche Noire utilise actuellement le Musée de cire pour entreposer cinq des cadavres destinés à la future cérémonie d'invocation - ils sont tous là, cachés sous une couche de cire. Une simple observation ne permet pas de les détecter, mais pousser doucement avec le doigt la cire ou tout autre examen physique révèle la présence de ces cadavres (cette découverte nécessite un test de *Santé Mentale* (perte 1/1D3)).

Trois adorateurs se dissimulent sur la passerelle, située environ à six mètres de hauteur. Si les investigateurs ont déjà rencontré Marion Ainsworth ou défié Merriweather, ces derniers attendent également le groupe. S'ils sont avertis de la présence d'intrus, les adorateurs tentent de se cacher parmi les caisses et les récipients qui encombrent la passerelle. Une fois que les investigateurs montent sur la passerelle ou s'ils s'attardent dans la pièce, ils passent à l'attaque. Ces fanatiques ne se replient que s'ils affrontent deux armes à feu de gros calibre ou plus, auquel cas ils se retirent dans le bureau au-dessus et en verrouillent la porte.

Les adorateurs sont habillés comme des ouvriers. Chacun porte sous sa chemise un pendentif de Shub-Niggurath. Toute personne qui porte l'un de ces pendentifs n'est pas attaquée mais absolument ignorée par le personnage animé de Jack l'Éventreur se trouvant dans la **Zone 6-3**. Le premier adorateur dissimule dans sa poche une note qui dit : « ***Apportez les derniers défunts pour compléter les 56. Arrivez au cercle à 19h. Tout retard vous mènera à votre perte.*** » Si Stonehenge a déjà été mentionné au cours de l'enquête, un investigateur peut se souvenir en réussissant un test de *Sciences humaines : histoire* ou d'*Intuition* (-10 %) des cinquante-six trous cinéraires de Stonehenge, souvent appelés les Trous d'Aubrey d'après John

Aubrey, le collectionneur d'antiquités connu pour être le premier à les avoir identifiés. Ces adorateurs ne transportent aucune autre information ni objet de valeur et, s'ils sont capturés, refusent avec acharnement de parler.

Zone 6-7 - Bureau

Un bureau délabré

Cette pièce rectangulaire est manifestement une sorte de bureau. Des dossiers et d'anciennes factures encombrent un bureau miteux, tandis que les murs sont ornés de vieux dépliants et prospectus du Musée de cire. Une ancienne fontaine à eau se trouve dans un coin près d'une chaise extrêmement rapiécée.

Ce petit bureau encombré contient divers dossiers relatifs à la livraison des bibelots et des matériaux, le paiement du personnel, etc. Les personnages qui passent dix minutes à fouiller la pièce à fond (test de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance*) découvrent la carte de visite d'Adair Merriweather. À l'arrière de cette carte est indiquée l'adresse manuscrite du cottage de Merriweather. S'ils trouvent la carte, montrez aux joueurs le **Document G ci-dessous**. Si l'on compare l'écriture au dos de cette carte à celle de la note que portait l'adorateur (**Zone 6-6**), elles correspondent.

À l'arrière du bureau, trois robes noires à capuche sont repliées en une petite pile. Les adorateurs envisagent de les porter à la cérémonie d'invocation.

Si les adorateurs battent en retraite, ils trouvent temporairement refuge ici.

Scène 7a : Des ennuis sur la route

La Branche Noire, maintenant consciente de la présence d'« enquiquineurs », a pris soin d'organiser une embuscade. Une unique route en lacets conduit depuis Amesbury en direction du sud-ouest vers le cottage de Merriweather. Quatre adorateurs se trouvent dans une Crossley Saloon au moteur allumé, prêts à tendre un piège aux investigateurs derrière un virage particulièrement prononcé. Leur auto noire surgit, apparemment de nulle part, de derrière un bosquet, et prend en chasse la voiture des personnages avec l'objectif de les faire sortir de la route.

Les adorateurs assis du côté passager avant et sur la banquette arrière font feu avec leurs pistolets sur les investigateurs tandis que le conducteur tente de doubler leur automobile. L'intention du conducteur est de dépasser l'automobile des investigateurs, puis de la heurter latéralement afin de la faire sortir de la route et plonger dans un profond ravin à proximité. Le chemin de terre est à peine assez large pour accueillir deux véhicules de front.

Cette rencontre utilise les règles de Poursuite. La voiture de chasse apparaît deux longueurs de voiture derrière celle des investigateurs. Le tableau qui suit explique les actions des adorateurs et les autres éléments notables :

Notes à propos du combat

Tout personnage ou adorateur présent sur la passerelle et subissant 3 points de dégâts ou plus risque de tomber en contrebas. En ce cas, un test réussi sur la Table de résistance est requis pour éviter la chute. Le gardien doit utiliser comme caractéristique active une valeur égale aux dommages + 5, opposée à la FORce de l'individu. Les personnes tombant de la passerelle orientée est-ouest ont 30 % de chances d'atterrir dans une cuve de cire chaude ; sinon, ils tombent sur le sol et subissent 1D6 points de dégâts.

Quiconque atterrit dans une cuve de cire subit 2D4 points de dégâts par round passé dans la cuve. Un test réussit d'*Athlétisme* est nécessaire pour s'extraire au bout du premier round (permettez une tentative chaque round à partir du début du deuxième tour *avant* que les dégâts ne soient comptabilisés et accordez un bonus de +20 % au test d'*Athlétisme* si une autre personne apporte son aide). Ceux qui subissent des dégâts dus à la cire chaude perdent 1D6 points d'APParence de façon permanente et ceux qui verront par la suite pour la première fois leurs visages marqués (y compris leurs collègues investigateurs) devront effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1).

Si l'Adorateur n°2 chute de la passerelle, s'il est tué, ou s'il se retrouve inconscient, il lâche sa lampe à souder et met le feu à la pièce (voir **Au feu !** ci-dessous) ! Si l'Adorateur n°1 tombe dans la cire chaude, la note qu'il porte devient irrécupérable.

British Museum

A. Merriweather

Conservateur en chef

Uniquement sur rendez-vous

Bureau : BRI-1543

17, Old Sarum street

près d'Amesbury

Londres - Document G

Adorateur n°1

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 0

Compétences
Discrétion 40 %
Écouter 25 %
Se cacher 50 %

Attaques
• Couteau à cran d'arrêt 40 %
1D4 points de dégâts + impact

Adorateur n°2

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 0

Compétences
Discrétion 40 %
Écouter 25 %
Se cacher 50 %

Attaques
• Lampe à souder 45 %
1D6 points de dégâts

Adorateur n°3

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 0

Compétences
Discrétion 35 %
Écouter 25 %
Se cacher 40 %

Protection
1 (tablier de cuir épais)

Attaques
Non armé. Ce grand gaillard tente d'agripper un investigateur, de le désarmer, et de le jeter hors de la passerelle dans une cuve de cire.

ROUND 1	Les adorateurs tirent au pistolet sur les investigateurs.
ROUND 2	Les adorateurs accélèrent pour doubler et effectuer une manœuvre de bélier (choc latéral).
ROUND 3	Au cours de ce round et des rounds suivants, les adorateurs tirent et le conducteur tente de dépasser.
ROUND 4	*Virage prononcé.* Test de *Conduite* avec un malus de -10 % pour tous les conducteurs.
ROUND 5	-
ROUND 6	*Virage prononcé.* Test de *Conduite* avec un malus de -10 % pour tous les conducteurs.
ROUND 7	-
ROUND 8	-
ROUND 9	*Virage très prononcé.* Test de *Conduite* avec un malus de -20 % pour tous les conducteurs.
ROUND 10 +	La route se redresse ensuite, tests de *Conduite* standards.

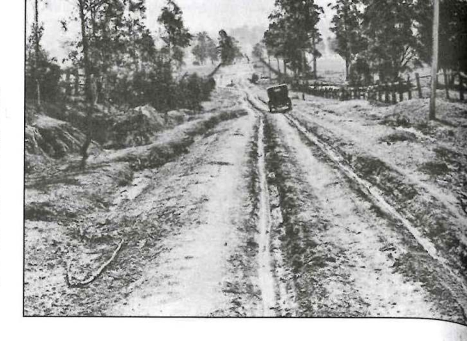
Si cette rencontre a lieu au cours de la journée, modifiez le texte descriptif suivant selon les besoins. N'oubliez pas de diminuer tous les tests de *Conduite* de -10 % si la rencontre a lieu la nuit.

Course-poursuite

En tournant à un virage prononcé, vous entendez derrière vous le vrombissement d'un moteur. Sortant de l'obscurité, deux phares émergent directement derrière votre automobile. Cet autre véhicule vous rattrape sur la route étroite - son conducteur a clairement l'intention d'entrer en collision avec votre voiture !

Si les adorateurs réussissent à effectuer un choc latéral sans que les investigateurs ne puissent éviter la manœuvre, leur véhicule fait immédiatement une vilaine queue de poisson (baisser la compétence de *Conduite* de 20 % pour le prochain round). Si leur voiture file dans le ravin, chaque investigateur subit 1D3 points de dégâts et le véhicule 2D3 points de dégâts, avec un lancer de dés par *Vitesse* roulée (par exemple, rouler à la *Vitesse* 4 signifie que les personnages subissent 1D3 x 4 points de dégâts). Si la voiture subit un accident de cette manière, le conducteur peut effectuer un dernier test de *Conduite* pour réduire les dégâts causés par un facteur de *Vitesse* 1 ; si le résultat de ce test est vraiment mauvais (30 points ou plus au-dessus du nombre cible), la voiture se renverse, conduisant à l'explosion du réservoir 1D3 rounds plus tard (infligeant 2D6 points de dégâts à toutes les personnes encore présentes dans un rayon de cinq mètres).

Si les adorateurs réussissent à faire sortir les investigateurs de la route, ils repartent immédiatement et ne s'arrêtent pas pour admirer le résultat.



Scène 7b
Le cottage de Merriweather

La résidence d'Adair Merriweather est un modeste cottage Tudor situé dans une région reculée autour d'Amesbury. Le coin est relativement isolé, le voisin le plus proche se trouvant à environ un kilomètre et demi ; Adair apprécie la solitude de cet endroit.

Le premier propriétaire du cottage d'Adair était un homme d'affaires corrompu nommé Rudolph Hess. Un jour, au cours d'une partie de chasse, il découvrit dans un fourré l'Urne du Wiltshire, partiellement découverte, après des siècles d'enfouissement, par un écoulement saisonnier particulièrement fort. Fasciné par son imagerie macabre, Hess dégagea la relique et la ramena chez lui. Il la cacha dans une pièce secrète de son sous-sol et elle finit par le conduire à la démence, qui prit la forme de la folie meurtrière. Il commença bientôt à traquer un gibier plus intelligent, tuant certains habitants des villages voisins et enfouissant leurs restes dans son potager.

Une nuit, alors qu'il était déjà tard et qu'il enterrait, sous une pluie battante, sa dernière victime en date, Hess glissa avec le corps dans la fosse tombale. Ses efforts pour se libérer ne réussirent qu'à attirer sur lui une grande quantité de terre et il périt bientôt, victime de ses propres machinations. Sans amis et fui par ses voisins éloignés, sa mort passa inaperçue et on supposa qu'il avait abandonné son domicile et déménagé. L'esprit meurtrier de Hess, ne connaissant pas le repos, demeura lié à la propriété ; ressentant les choses comme un esprit, le fantôme a depuis laissé Merriweather tranquille, mais il n'aura pas de scrupules à harceler les investigateurs. Si l'un ou plusieurs d'entre eux ont bu du *Lait de Shub-Niggurath*, son esprit mauvais est alors encore plus stimulé et dangereux.

Merriweather a acheté le cottage en 1920 pour une bouchée de pain, en appréciant la situation isolée. Quelques mois après y avoir emménagé, il découvrit la pièce secrète dans sa cave et l'Urne du Wiltshire. Comme tant d'autres avant lui, Adair eut du mal à s'arracher à l'horrible mais captivante imagerie de l'urne. Finalement, il se lassa de devoir descendre au sous-sol pour contempler sa précieuse (et

secrète) possession et il la déménagea dans la chambre à l'étage pour y avoir plus facilement accès. Les images dérangeantes hantèrent ses rêves et firent s'épanouir son égoïsme profond et son inhumanité ; il se fatigua de l'Ordre Ancien Druidique et, peu après, commença à effectuer des recherches portant sur les légendes du Mythe. Merriweather sera d'ailleurs ravi d'assassiner tous ceux qui tenteraient de lui prendre l'Urne du Wiltshire.

Malheureusement, Merriweather enterra feu le Professeur Gavin dans son jardin, rendant ainsi le fantôme de Hess plus actif, recherchant sans relâche des victimes. Celui-ci sent une âme sœur en Merriweather et ne s'est donc pas attaqué à lui, mais les investigateurs n'auront pas cette chance !

L'arrivée au cottage d'Adair Merriweather

Un cottage Tudor isolé se trouve à l'extrémité d'un chemin boisé sinueux, entouré d'arbres recroquevillés. Au sud, les broussailles semblent grimper discrètement sur la maison recouverte de vigne sauvage, comme si elles avaient l'intention de l'engloutir. La demeure est calme ; même les chants d'oiseaux sont curieusement absents.

La porte d'entrée est toujours verrouillée, mais on peut la crocheter en réussissant un test de *Métier : serrurerie*.

Rez-de-chaussée
Zone 7-1 - Hall d'entrée

Un hall d'entrée touristique

Ce hall d'entrée est décoré par de petites photographies encadrées avec goût, qui montrent un certain nombre de célèbres sites archéologiques et pays étrangers, comme Ollantaytambo, la Grande Pyramide, Khajurâho, le Congo, et le Honduras britannique. Près de patères suspendues affectées à des manteaux, une canne est appuyée contre le mur.

Un examen attentif des photos permet d'y apercevoir plusieurs employés du Musée, dont Whitlow, sur différentes prises de vues. Une veste légère est suspendue à l'une des patères. La canne est un bâton en bois assez petit surmonté d'un embout en ambre poli de forme sphérique (un test de *Trouver Objet Caché* révèle qu'il s'agit d'une canne-épée). Il n'y a rien d'autre ici qui ait un grand intérêt.

Zone 7-2 - Salle de séjour

La salle de séjour

Quelques chaises confortables, une table de jeu ancienne, et un canapé remplissent l'essentiel de cet espace. À l'ouest, une grande cheminée est flanquée de tisonniers et d'une petite pile de bûches. De simples empreintes d'oiseaux sous cadre et des scènes de forêts ornent les murs.

Un test réussi de *Trouver Objet Caché* ou de *Vigilance* révèle, dans les cendres de la cheminée, un morceau de papier partiellement brûlé (si les investigateurs déclarent fouiller spécifiquement dans la cheminée, accordez-leur un bonus de +20 %). Ce fragment de note est calciné et presque illisible, mais quelques mots en latin vulgaire et en anglais restent déchiffrables dans la partie inférieure. Le **Document H (cf. page suivante)**, est le seul résidu des notes de traduction de Merriweather pour les *Sera Altaria*.

Un test de *Trouver Objet Caché* effectué sur le canapé permet de repérer, profondément enfouis dans les coussins, deux bobs (shillings).

Note à propos de l'Austin 16



Cette rencontre suppose que les investigateurs utilisent l'Austin 16 de Whitlow. Si c'est une voiture de location, supposez que le conducteur dispose d'une compétence en *Conduite* à 60 % - ou mieux encore, le gardien devrait faire en sorte que le pilote soit frappé automatiquement à la tête par la première balle (faire semblant d'effectuer un jet) et forcer le personnage le plus proche à réussir un test de *Conduite* ou d'*Athlétisme : saut* pour prendre rapidement le contrôle du véhicule (accordez à l'investigateur 1 point de *Santé Mentale* en bonus si cette tentative en temps opportun est couronnée de succès) ! De même, si l'investigateur qui conduit l'Austin 16 est mis hors d'état d'agir, l'un de ses compagnons doit tenter de prendre le contrôle du véhicule en pleine vitesse.

Si on l'utilise, l'Austin 16 de Whitlow possède les statistiques suivantes :
Catégorie de vitesse : 4
Solidité : 15
Sportivité : +10 %
Conducteur & Passagers : 4

La Crossley Saloon 20.9 Aero des adorateurs possède les statistiques suivantes :
Catégorie de vitesse : 4
Solidité : 12
Sportivité : +8 %
Conducteur & Passagers : 4

Notes sur le timing

Si les investigateurs arrivent ici le 19, Merriweather est en train de lire dans son bureau. Il n'a aucune information à communiquer et fait tout pour tenir les investigateurs à distance de Stonehenge ou des *Sera Altaria*. Il déclare qu'il est en train de se remettre de l'événement de la veille et prépare son discours pour le service funéraire du lendemain.

Si les investigateurs arrivent le 20 ou le 21, Merriweather est absent, finalisant les détails pour les cinquante-six inhumations et sacrifices vivants à venir.



Conducteur adorateur

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 10
Santé Mentale 0

Compétences
Conduite : automobile 55 %

Attaques
• Couteau 35 %
1D4 points de dégâts + impact

Trois passagers adorateurs

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 0

Attaques
• Revolver cal. 32 30 %
1D8 points de dégâts

Fantôme de Hess

INT 10
POU 13



Londres - Document H

Zone 7-3 - Salle à manger

Une salle à manger hantée
Une longue table en chêne rectangulaire domine cette pièce. Un lustre de cristal est suspendu au-dessus, en son milieu, et une vitrine contenant de la porcelaine occupe l'espace entre les portes. Une table comportant des bouteilles d'alcools forts est à disposition contre un mur.

Peu de temps après l'entrée des investigateurs, le fantôme de Hess fait son apparition dans cette pièce. Le dernier personnage à entrer sentira derrière lui un mouvement furtif. S'il se retourne, il entreverra une silhouette sombre ressemblant à une personne de taille humaine aux yeux creux et brandissant une hache au-dessus de sa tête. L'apparition s'évanouit alors. Cette vision oblige l'investigateur à effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D3). On ne trouve rien d'autre de spécial ici.

Si l'investigateur le plus proche du fantôme (déterminez-le au hasard s'il y a besoin) a auparavant absorbé du *Lait de Shub-Niggurath*, le spectre se manifeste dans la réalité et porte une seule attaque de manière silencieuse avant de disparaître (il semble frapper avec une hache translucide mais le gardien doit traiter cela comme une attaque de fantôme normale).

Zone 7-4 - Cuisine

Une cuisine banale mais inquiétante
Cette cuisine exiguë contient un grand réfrigérateur, un billot, et des placards. De longues ombres s'allongent depuis le râtelier de couteaux jusqu'au sol.

S'ils passent quelques minutes ici, les investigateurs finissent par entendre de petits coups réguliers provenant de la fenêtre arrière. En jetant un coup d'œil, ils n'aperçoivent rien à travers la fenêtre hormis les ombres, mais le gardien peut autoriser un test d'*Intuition* pour qu'ils comprennent que ce son est tout simplement le résultat du vent fouettant une branche d'arbre contre la vitre.

Zone 7-5 - Arrière-cuisine

Une arrière-cuisine plus intéressante qu'il n'y paraît
Cette zone est encombrée par de la vaisselle de rechange, des boîtes de légumes, et un réfrigérateur gris.

Ce réfrigérateur secondaire contient une cruche partiellement remplie de *Lait de Shub-Niggurath*. Merriweather, dans sa hâte de quitter la maison avant l'arrivée des investigateurs, a renversé un peu de *Lait* dans le réfrigérateur. Si ces derniers l'ouvrent, faites-leur effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour découvrir un peu de liquide gris-blanc. De petits filaments émergent de ce liquide et se tortillent sous leurs yeux, tandis que certaines denrées alimentaires proches - notamment un poisson entier emballé et quelques crevettes - commencent également à frétiller. Ce spectacle nécessite un test de *Santé Mentale* (perte 0/1). Si un investigateur approche sa main du *Lait*, les filaments se tendent vers *elle*. Le *Lait* répandu n'est pas directement nocif pour les investigateurs, mais son odeur attire tout Sombre Rejeton à proximité.

Zone 7-6 - Cabinet de travail

Une petite salle hétéroclite
Ce cabinet de travail bien tenu contient un grand secrétaire, une table de jeu circulaire et des chaises. Une carte encadrée des îles Britanniques est également exposée. Plusieurs hautes étagères remplies de livres et tout un bric-à-brac tapissent les murs.

Les livres couvrent de nombreux domaines tels que le voyage, l'histoire britannique, l'archéologie, l'anthropologie, la paléontologie, et la philatélie. Sur le secrétaire se trouvent un grand scorpion sous verre (mort), un stylo en or, un presse-papiers en argile en forme de pyramide, et un agenda. Un verre épais, contenant encore deux centimètres et demi de scotch, est posé sur la table.

Derrière la carte encadrée se trouve un petit coffre-fort mural, que l'on peut ouvrir avec un test de *Métier : serrurerie* (-10 %), et qui renferme les diplômes de Merriweather, un anneau en or (d'une valeur de 200 $), un étrange sac ocre, ainsi qu'une boîte métallique contenant 940 £ en moyennes et grandes coupures.

Le sac, en peau de cerf, contient une amulette en bronze à deux faces recouverte de vert-de-gris. Elle comporte un motif de faucille/branche d'un côté et, de l'autre, le dessin à peine visible d'un sabot croisé d'un tentacule. Une écriture estompée en latin entoure le motif de la faucille et dit : « **LES ENFANTS ÉTERNELS GARDENT LEUR EMPRISE** », tandis qu'une écriture similaire délimite la face du sabot et dit : « **LA MÈRE FAIT ATTENTION À VOS DISCIPLES.** »

On peut comprendre ces inscriptions grâce à un test de *Langues : latin*. Cette amulette est un double - Adair en porte une identique le jour de la cérémonie.

Zone 7-7 - Salle de bains

Une salle de bains ambivalente

Cette salle de bains est joliment meublée dans un style rustique, avec un papier peint très orné, de petites tentures murales représentant des scènes campagnardes, et des serviettes de toilette. Tout est immaculé.

Cette apparence luxueuse dissimule en fait des horreurs. Des chiffons ensanglantés (dont l'hémoglobine s'est depuis transformée en taches de rouille) sont fourrés dans une vieille boîte placée sous le lavabo, dernier témoignage de l'assassinat du professeur Gavin. Un test réussi de *Médecine* ou de *Sciences de la vie : pharmacologie* permet d'identifier les souillures comme étant des taches de sang.

Premier étage

Zone 7-8 - Chambre d'ami

Une chambre angoissante

Cette chambre charrie une légère odeur de poussière. Des draps blancs recouvrent l'ensemble des meubles. Presque au milieu, une forme humanoïde provoque un renflement sous l'un des draps de couverture.

Cette forme inquiétante n'est qu'un mannequin d'habillement recouvert d'un drap. Cette chambre d'ami contient un lit, une armoire vide, et une table de chevet. Un bougeoir sur un support est posé sur la table de nuit.

Quelques instants après l'entrée des investigateurs, une branche de l'arbre qui se trouve derrière le cottage traverse la fenêtre, pulvérisant la vitre dans toute la pièce. Cet événement peut faire sursauter les investigateurs, mais il est causé par le vent qui forcit à l'extérieur, rien de plus.

Zone 7-9 - Salle de bain à l'étage

Une salle de bains normale

Cette salle de bain est arrangée simplement mais à la mode, avec des carreaux noirs et blancs disposés en damier. Un miroir ovale dans un cadre doré ornementé de chérubins volants occupe un mur, tandis qu'une tablette de toilette et des serviettes en emplissent un autre.

La tablette comporte quelques eaux de Cologne de grand prix et des bouteilles d'eau de toilette parfumée. Il n'y a rien ici d'anormal.







Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	46	Puissance	99 %
TAI	44	Corpulence	99 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +10
Points de Vie 31
Mouvement 8

Compétences
Discrétion 60 %
Se cacher dans les forêts 80 %

Attaques
• Piétinement 40 %
2D6 points de dégâts + impact
• Tentacule 80 %
dégâts égaux à l'impact + absorption de FOR

Protection
Matière non-terrestre. Immunisé à la chaleur, aux explosifs, aux acides, à l'électricité et aux poisons ; les armes à feu (sauf les fusils de chasse) font 1 point de dégâts seulement, une arme à feu qui fait une réussite spéciale ou critique inflige 2 points de dégâts ; les fusils de chasse font des dégâts minimums.

Sortilèges
Contacter Shub-Niggurath
Création de Portail
Bait Humans *
Create Mist of Releh [à mon avis : R'lyeh]
Épuiser le Pouvoir
Atrophie d'un Membre

Perte de SAN
1D3/1D10 points

Zone 7-10 - Chambre à coucher

Une chambre luxueuse
Cette chambre à coucher est sans nul doute celle d'un gentleman plutôt nanti. Le mobilier assorti est en acajou foncé. Des couvertures marron et blanches, ainsi que des couettes, sont empilées sur le grand lit. Une table de chevet supporte quelques livres. De l'autre côté de la pièce, une grande fenêtre donne sur le jardin.

Les livres traitent, pour l'essentiel, de l'histoire celtique, mais on peut également trouver un volume de nouvelles de Sir Arthur Conan Doyle. L'Urne du Wiltshire est posée sur le rebord de la fenêtre. Obsédé par l'artefact, Merriweather l'a finalement monté de la pièce secrète du sous-sol et l'a placé ici pour pouvoir le contempler au clair de lune avant de s'endormir. Des détails supplémentaires concernant l'Urne du Wiltshire sont fournis dans l'**Annexe III**. Derrière la porte se trouve un fusil à double canon chargé de calibre 12. Le tiroir du bas de la table de chevet renferme une boîte de munitions.

Cave

Zone S7-1 - Stockage du charbon

La cave à charbon
Cette pièce du sous-sol est vide, à l'exception d'une caisse à charbon située en dessous d'une goulotte. Les murs sont faits de briques brutes saillantes. Le sol est terriblement encrassé. Une porte basse se trouve au fond de la pièce.

La porte du fond donne accès à quelques marches qui conduisent au jardin situé derrière la maison. Si un investigateur examine les murs, faites-lui effectuer un test de *Trouver Objet Caché* pour découvrir une brique plus sombre que les autres qui, lorsqu'on la pousse, ouvre une porte étroite menant vers la **Zone S7-3**.

Zone S7-2 - Ancienne réserve

Le paradis du bricoleur
Cette zone sombre est remplie de vieux meubles, de livres en train de moisir, mais on y trouve aussi un établi en bois et des outils.

L'établi a été peu utilisé, il s'agit d'un vestige de l'occupant précédent. On trouve, posés dessus, de très vieux outils encore utilisables - étau, scies, poinçon, rabot, marteaux, et limes. Les livres en train de moisir gluants se désagrègent au moindre contact. Il n'y a rien de grande valeur parmi ces déchets.

Zone S7-3 - Pièce secrète

Une salle au sombre passé
La porte, en coulissant, révèle une longue pièce sombre. Une odeur de moisi s'en dégage, derrière laquelle plane un léger parfum de mort.

Cette zone basse de plafond est étroite et non éclairée. Quatre robes noires à capuchon, ainsi qu'une robe cramoisie de meilleure facture (à moins que ce dernier ne soit déjà parti pour la cérémonie) comportant un long capuchon sont suspendues à des patères. La terre battue révèle des traces de ce qui semble être du sang.
Griffonné sur le mur, dans le propre sang de Merriweather et peut-être écrit dans une frénésie extatique, est inscrit une sorte de message : ÄI SHUB-NIGGURATH ! CH'NGULI ! On peut approximativement traduire ce message comme suit : « Salut / viens Shub-Niggurath ! Traverse le seuil ! ». Les investigateurs réussissant un test de *Mythe de Cthulhu* peuvent discerner le sens de base de cette inscription. Cette pièce est utilisée par Merriweather pour dissimuler tout l'attirail du culte. C'est aussi le lieu où il découvrit l'Urne du Wiltshire et l'endroit où Hess tortura certaines de ses malheureuses victimes.

Jardin extérieur

Zone 7-11 - Jardin

Un jardin et des grosses légumes
L'endroit situé derrière le cottage semble avoir été jadis un jardin entouré d'une clôture basse, mais tout est depuis longtemps tombé en état de grand délabrement. La peinture de la clôture est écaillée, certaines lames manquent et des clous rouillés ressortent en menaçant l'imprudent. La végétation s'est développée en rampant dans certains endroits, mais en d'autres lieux, le jardin ne se compose que de terre avec des ornières boueuses. La foudre tombe, éclairant un arbre maladif aux branches nues presque squelettiques.

Cet horrible endroit contient encore les restes, superficiellement enterrés, des sept victimes de Hess, ainsi que ceux de l'ancien propriétaire lui-même. Creuser dans l'une des ornières pendant environ dix minutes déterre des os anciens et, éventuellement, un crâne (25 % de chance) - ce dernier élément nécessite un test de *Santé Mentale* (perte 0/1). Chaque investigateur traversant le jardin doit effectuer un test de *Chance* ; le malheureux personnage qui réalise le pire jet (si quelqu'un rate, bien entendu) marche sur la tombe de Hess. Si cela se produit, la terre cède immédiatement sous ses pieds.

Tomber sur un os

Sans prévenir, le sol boueux cède sous tes pieds et tu plonges jusqu'à la taille dans un bourbier immonde de terre humide tourbillonnante. Quelque chose de long et de jaune fait pression au niveau de ta taille - un os de très grande longueur ! D'autres os affleurent à la surface et, alors que tu essayes de les sortir de la boue en tirant sur eux, quelque chose semble te retenir ; tu sens bien vite la source de cette résistance : ce qui ressemble indubitablement à des doigts osseux se refermant sur ton poignet !

L'investigateur tombe jusqu'à la taille dans un enchevêtrement de boue et d'os. Il doit immédiatement effectuer un test de *Santé Mentale* (perte 0/1D4) et réussir un test d'*Athlétisme* pour parvenir à s'extraire (accordez un bonus de 10 % si des alliés apportent rapidement leur aide). L'investigateur peut essayer plusieurs fois de grimper, mais chaque échec nécessite de sa part un test de *Santé Mentale* (perte 0/1). Extraire le squelette de Hess de cette tombe illégitime libère son esprit à jamais.

Le Sombre Rejeton

Dès que les investigateurs ont passé quelques minutes dans le jardin ou, s'ils ne l'examinent pas, lorsqu'ils sortent du cottage, un Sombre Rejeton apparaît, attiré par l'odeur fraîche du *Lait de Shub-Niggurath* couplé avec le sang d'innocents. Il avance en titubant et tente d'absorber tous les investigateurs à sa portée.

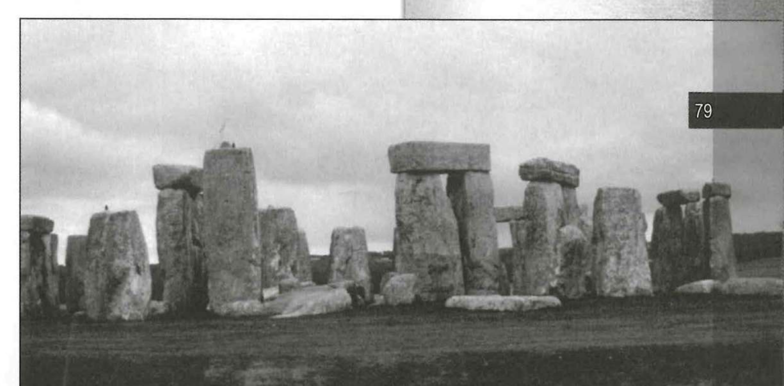
Un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath affamé

Une odeur fétide se manifeste - une puanteur écœurante de sang cuivrée qui se renforce jusqu'à ce que la fétidité oppressante menace de submerger vos sens. De l'obscurité boisée, quelque chose d'imposant avance en titubant dans votre direction, une monstruosité hideuse ressemblant à un arbre noueux maladif, possédant une gueule remplie de dents saillantes de laquelle tombe, goutte à goutte, une sérosité noire. L'abomination avance en traînant des pieds, ses racines couvertes de boue s'entortillant dans le sol comme autant de grands vers ou peut-être d'intestins gonflés avec, au bout, des sabots fendus s'enroulant et remuant en tirant sa masse obscène sans relâche dans votre direction.



Scène 8 - Une cérémonie d'invocation à Stonehenge

Stonehenge est la scène où se déroule la cérémonie destinée à invoquer Shub-Niggurath. La Branche Noire est arrivée en force et ses membres sont prêts à rencontrer leur dieu après des années d'attente. Les dix-huit membres formant la Branche Noire sont ici présents (vingt et un si les adorateurs du Musée de cire Zephram ont survécu), habillés en robes noires. Adair Merriweather, vêtu d'une robe ornementée cramoisie, mène la cérémonie. Marion Ainsworth est également présente, ses cheveux blonds restant visibles malgré le capuchon noir qu'elle porte. Les membres de la Branche Noire



0 5 10m



Site de Stonehenge

ont déversé les restes incinérés de cinquante-six sacrifices dans les anciennes cavités, et sont prêts à offrir le sacrifice final sur un autel en creux * situé au centre du monument, à l'intérieur de l'enceinte des pierres bleues.

Une cérémonie impressionnante

Comme vous vous rapprochez du monument antique dédié aux morts, le vent se lève, provoquant une frénésie de mugissements, tandis que les nuages au-dessus de vous paraissent se rassembler et fusionner en une masse noire déchaînée. La pluie battante tombe de biais, picotant par sa vitesse votre peau nue et, depuis le ciel au-dessus de vous, retentit un coup de tonnerre terrible qui vous fait presque décoller de terre. Une nuance électrique fétide emplit l'air, mais ce parfum est lentement remplacé par quelque chose de bien pire - une odeur dégoûtante qui évoque le sang et la décomposition. Devant vos yeux horrifiés, l'énorme masse-nuage descend et se met à planer au-dessus du cercle de monolithes.

Sous le nuage menaçant, une vingtaine d'hommes en robes noires s'agitent dans tous les sens, répandant des cendres sur le sol tout en psalmodiant les mots insondables : « **Nog Shub-Niggurath, yeg hrii ilyaa f"fhalma...** » *Une silhouette vêtue d'une robe rouge distinctive et portant un bâton en bois psalmodie en répons** (* NdT : le répons se réfère à la notion de chant liturgique) *:* « **Äi-Shub-Nuggrath !** ». *Elle se trouve devant l'autel, renverse dessus une substance tirée d'un récipient de cristal et crie d'une voix qui surpasse le niveau sonore de la tempête hurlante :* « **Äi-Shub-Nuggrath ! Ch'Nguli !** » *Quelque chose d'une nuance rousse inquiétante a déjà été répandu sur celle que l'on appelle la pierre des sacrifices. Le nuage au-dessus de vous semble entendre l'horrible invocation. Il se met à trembler et la brume grise commence à prendre une teinte rouge sang. À l'intérieur de cette masse sombre, une forme vague bouge...*

Ceux qui réussissent un test de *Mythe de Cthulhu* reconnaissent la psalmodie comme faisant partie d'un rituel destiné à appeler Shub-Niggurath depuis d'autres dimensions. La silhouette vêtue de la robe rouge est Adair Merriweather en train de verser le *Lait de Shub-Niggurath* sur la pierre d'autel.
Autorisez les personnages à agir s'ils le souhaitent. Les membres de la Branche Noire sont concentrés sur la cérémonie et faciles à surprendre au premier round.

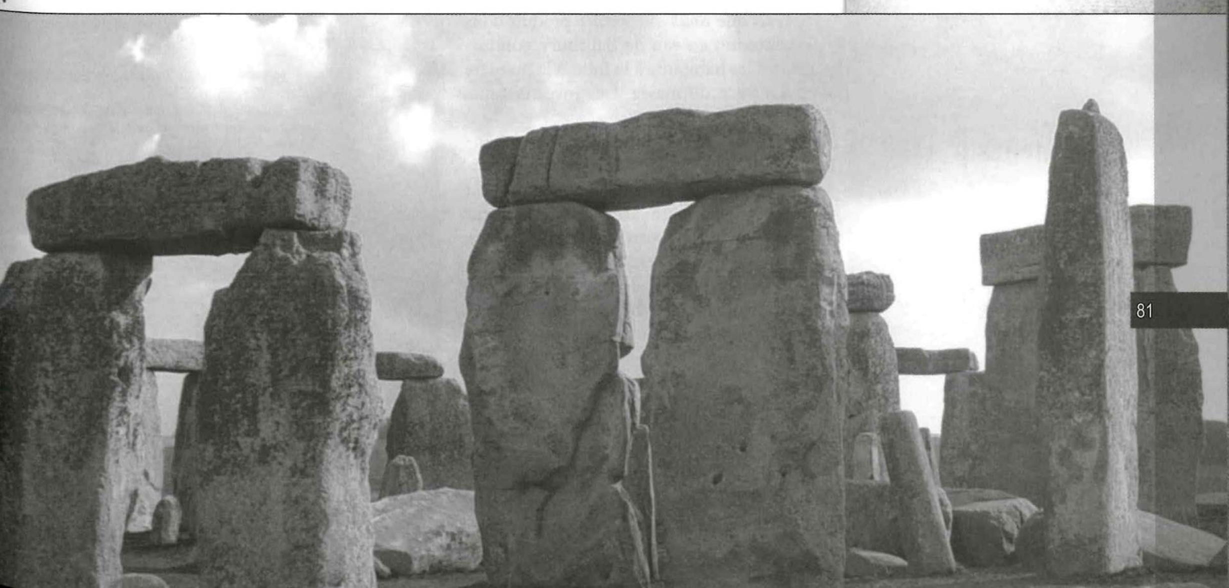
Une épouvantable apparition

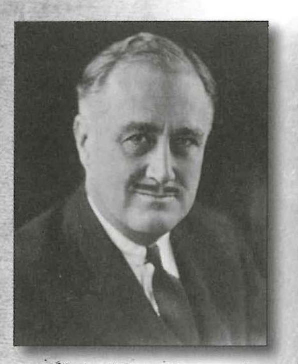
De la masse mouvante de brume carmin foncé, un appendice fauve se prolonge, fléchissant et se desserrant pour révéler un membre palpitant bien que quelque peu chitineux, rappelant la patte énorme d'une mante religieuse. Un membre similaire s'étend du côté opposé. Des tentacules descendent en se tordant de la masse, accompagnés d'appendices ongulés comportant des touffes de fourrure noire. Des lumières rouges palpitantes qui pourraient bien être des yeux flottent en s'extrayant de la masse mouvante. Le corps entier inimaginable de ce chaos de chair est en train d'apparaître lentement.

Cette effrayante cérémonie d'invocation peut être stoppée si le grand-prêtre (Merriweather) est assommé, bâillonné, ou tué, ou si l'autel central est, d'une façon ou d'une autre, détruit. La plupart des adorateurs se doivent de poursuivre la psalmodie, mais ils pourront tout de même envoyer jusqu'à dix d'entre eux s'occuper des investigateurs. Ces fanatiques préféreront mourir plutôt que de voir la cérémonie prendre fin prématurément.

Notes sur le timing

Si les investigateurs arrivent à Stonehenge le 21 décembre avant 18 heures, les adorateurs de la Branche Noire ne sont pas encore présents. Ils ont coordonné leur déplacement pour n'arriver ici qu'avec la plus petite « marge de sécurité » - ils ne désirent pas attirer une attention fâcheuse avant le début de la cérémonie.





Adair Merriweather Chef du culte

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	60 %
Crédit	70 %
Discrétion	35 %
Latin	50 %
Mythe de Cthulhu	24 %
Persuasion	40 %
Sciences humaines :	
Anthropologie	60 %
Archéologie	85 %
Astronomie	30 %
Histoire	60 %

Attaques

• Bâton	35 %
1D4 points de dégâts	
Arts martiaux	30 %

Sorts
- Animer Simulacre
- Immunité
- Tourmenter

Adorateurs n° 1 à 6

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Attaques

• Faucille	40 %
1D6+1 points de dégâts + impact	

Si les joueurs interrompent la cérémonie au cours des trois prochains rounds, l'invocation échouera. Dans ce cas, Shub-Niggurath absorbera 2D6 adorateurs (dont Merriweather s'il vit encore) avant de retourner d'où elle vient.

Des investigateurs victorieux

Vos actions ont un résultat immédiat - les tentacules et les membres qui pendent du nuage rouge se mettent à battre l'air sauvagement, expulsant un malheureux adorateur du cercle. L'air lui-même semble vibrer tandis que des membres grotesques donnent des coups violents, saisissant des adorateurs gesticulant dans tous les sens et les attirant dans la masse nuageuse. Adair Merriweather est lui-même saisi par une pince surnaturelle et se met à crier alors qu'elle l'entraîne, poussant un hurlement final à glacer le sang avant de disparaître dans l'ignoble nuage ; quelques secondes plus tard, un énorme jet de sang noir éclabousse un monolithe à proximité. La masse connaît un frisson final, peut-être le gémissement d'une créature des ères lointaines qui est davantage ressenti que véritablement entendu et, tout à coup, la masse s'enroule et implose, accompagnée d'une bouffée d'air soudaine. Le vent fort diminue et le seul son qui demeure finalement est le bruit des gouttes de pluie tombant à terre.

Si l'invocation n'est pas arrêtée à temps, Shub-Niggurath arrive, avale 1D6 individus choisis au hasard (tout investigateur marqué à la **Scène 5** est absorbé en premier), et donne naissance à 1D20 Sombres Rejetons, qui, affamés, attaquent immédiatement toute personne ne portant pas d'amulette de protection et tentent de l'absorber. Merriweather n'est pas blessé et gagne l'immortalité, ainsi que 10 points de POU, mais perd en même temps 2 points de *Santé Mentale* et ses yeux prennent à jamais une teinte rougeâtre. Il montrera plus tard sa gratitude en introduisant le *Lait* frais que *Shub-Niggurath* produit dans l'alimentation en eau de Salisbury, conduisant tous les habitants à la folie, à la manière d'un sacrifice de masse. Les investigateurs ont perdu la partie.

Le gardien doit noter que, bien que les investigateurs soient ici surpassés en nombre, ils ont l'avantage initial de la surprise et peuvent posséder un armement supérieur (seule Marion Ainsworth porte une arme). Pas plus de dix adorateurs cessent la cérémonie pour attaquer les intrus et, si les investigateurs empêchent Merriweather d'agir ou détruisent l'autel, ils fuient pour sauver leur peau.

Les adorateurs ont apporté pour la cérémonie les cendres de cinquante-six malheureuses victimes récentes pour lesquelles on ne peut plus rien. Si la cérémonie est arrêtée à temps, accordez aux investigateurs survivants 2D4 points de *Santé Mentale*.

Le Lait de Shub-Niggurath

L'ignoble Lait de Shub-Niggurath est une substance libérée par Shub-Niggurath quand elle donne naissance à ses nombreux rejetons. Le Lait est émis en grande quantité, mais, pour des raisons évidentes, cette substance est très rare et très prisée par les adeptes du Dieu Extérieur.

L'effet du Lait sur les humains varie énormément en fonction de la manière dont il est dilué (voire pas dilué du tout) et de la nature de la personne qui le boit. Les personnes aux mauvais comportements peuvent, après l'avoir ingéré, recevoir des visions prophétiques ou basculer vers le culte de Shub-Niggurath. Les personnes d'une nature plus droite expérimentent des visions d'un genre plus dérangeant et peuvent facilement, par ce Lait, être poussées à la folie. Les fantômes, les morts-vivants, les êtres spectraux , et les agents du Mythe peuvent détecter la souillure du Lait et sont attirés à se manifester ou à rechercher ceux qui en ont récemment bu.

Il est très dangereux de conserver quelques temps le Lait. Le liquide possède la capacité de ranimer très vite les choses mortes (ou même les simulacres s'il est utilisé conjointement avec le sort animer simulacre). Pire encore, tout Sombre Rejeton de Shub-Niggurath peut, en quelque sorte, sentir le Lait de sa génitrice et le rechercher sans relâche, quelle qu'en soit la quantité (en termes de jeu, si un investigateur conserve un demi-litre de Lait ou plus, un Sombre Rejeton présent dans un rayon de quatre-vingt kilomètres a 25 % de chances par jour de commencer à se déplacer à pleine vitesse de mouvement en direction du Lait. À son arrivée, le Sombre Rejeton recherche habituellement un repas facile...).

Lorsqu'il est bu, on peut considérer que le Lait possède trois intensités :
- a) très dilué (une goutte par demi-litre ou plus d'un autre liquide),
- b) légèrement dilué (une goutte par trente centilitres d'un autre liquide), ou
- c) non dilué.

En outre, la nature de celui qui le boit est d'une grande importance. Les buveurs de nature mauvaise ou présentant des tendances intrinsèques cruelles ou sociopathes répondent tout à fait différemment au Lait comparés à une personne ayant un sens moral - Shub-Niggurath approche souvent télépathiquement les personnes maléfiques qui boivent ce liquide infect. Si un buveur de Lait est soigné en réussissant un test de Sciences de la vie : pharmacologie dans l'heure qui suit son ingestion, la durée des effets est réduite de moitié et la dilution est diminuée d'un niveau (très dilué est traité comme si aucun Lait n'avait été bu).

Lorsqu'il est ingéré, on peut utiliser le tableau suivant comme guide pour connaître les effets du Lait :

Bu par une personne ayant des Tendances/Personnalité dans la moyenne
- Très dilué : test de Santé Mentale (perte 0/1D3). Visions horribles.
- Légèrement dilué : test immédiat de Santé Mentale (perte 1D3/1D10). Visions horribles.
- Non dilué * : mort ou folie instantanée (50% chaque).

Bu par une personne ayant des Tendances/Personnalité mauvaises
- Très dilué : perte de 1 point de SAN. Shub-Niggurath peut accorder au buveur des visions obscures des événements futurs.
- Légèrement dilué : test immédiat de Santé Mentale (perte 1D3/1D10). Ceux qui perdent 3 points ou plus de Santé Mentale tombent sous l'emprise de Shub-Niggurath.
- Non dilué * : mort ou folie instantanée (50% chaque).

* Traitez moins d'une cuillère à café de Lait comme étant légèrement dilué à la place.

L'Urne du Wiltshire

L'Urne du Wiltshire fut déterrée par Rudolf Hess en 1898 dans un tumulus situé quelque part au sud de Stonehenge. L'Urne est, dans son ensemble, de forme ronde et fait environ trente-cinq centimètres de hauteur. Cette urne cinéraire est dorénavant vide et le sceau d'argile qui la surmontait lui a été depuis longtemps retiré. Le plus marquant est l'une de ses ornementations - des os d'animaux, des dents humaines, et des brindilles ont été insérés dans l'argile, créant ainsi une mosaïque complexe représentant un grand prêtre portant des cornes en bois, entouré de hautes pierres dressées et se tenant devant un autel circulaire en brandissant bien haut un cœur sacrificatoire. L'Urne contenait autrefois les restes d'un grand prêtre de Shub-Niggurath.

Quiconque examine la mosaïque doit effectuer un test de Santé Mentale (perte 0/1) ; ceux qui ratent ce test doivent effectuer un nouveau test (sans perte de SAN) ou, en cas d'échec, se trouver dans l'incapacité de détourner le regard et rester fascinés pendant 1D3 heures à moins d'être entraînés de force. Ceux qui se tiennent devant la mosaïque pendant plus d'une heure subissent une perte d'1 point de SAN supplémentaire et sont poussés vers l'adoration de Shub-Niggurath.

Le Dieu Extérieur ressent des impressions psychiques de la région environnante et des personnes qui se trouvent à proximité de l'Urne. Il utilise le récipient comme un canal de faible intensité permettant d'atteindre de nouveaux adeptes sur ce plan d'existence.

Si un investigateur détruit l'Urne, lui et tous les témoins qui ne rendent pas déjà un culte à Shub-Niggurath gagnent 1D3 points de Santé Mentale.

Nouveau sort - Animer simulacre

Avec ce sort, le lanceur investit un simulacre d'une partie de son énergie spirituelle. Ce simulacre doit être la reproduction inanimée d'une créature vivante - une poupée, un pantin, un mannequin, un animal empaillé ou tout autre objet similaire. Le simulacre animé a peu d'intelligence et ne peut exécuter qu'un ordre simple émis par son animateur. Ces ordres peuvent être : « Tue tous les intrus » ou « Poursuis et détruis quiconque vole cette statue ». Le simulacre possède globalement les mêmes compétences psychiques et force que son homologue réel. Ce sort doit être lancé après le crépuscule et, à l'aube, le simulacre retombe inanimé. La plupart des simulacres sont affectés par les armes normales, mais des exceptions existent. L'ingrédient principal de ce sort est une goutte du Lait de Shub-Niggurath combinée à plusieurs herbes cueillies au clair de lune. Le lanceur doit répandre l'herbe et le Lait sur le simulacre sélectionné et psalmodier les mots adéquats. Le sort coûte au lanceur 1D3 points de Santé Mentale et 10 points de Magie.



Adorateurs n° 7 à 9

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Attaques

- Couteau avec manche en bois de cerf 35 %
  1D4 + points de dégâts + impact



Marion Ainsworth, adoratrice n° 10

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	25

Compétences

Baratin	45 %
Discrétion	32 %
Mythe de Cthulhu	7 %
Se cacher	60 %

Attaques

- Derringer cal. 25 45 %
  1D6 points de dégâts

Etudiant

Occupation Universitaire
Profession Doctorant
Personnalité Tatillon
Âge 25 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65%
CON	13	Endurance	65%
DEX	8	Agilité	40%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
ÉDU	16	Connaissance	80%
INT	13	Intuition	65%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	14
Points de Vie	13
Santé Mentale	70
Aplomb	0

Cercles d'influence
• Universitaires, Culturel, Business

Compétences

Connaissance

Latin	65%
Histoire naturelle	65%
Anthropologie	15%
Pharmacologie	25%

Sensorielle

Bibliothèque	51%
Psychologie	45%

Influence

Crédit	25%
Négociation	35%
Persuasion	35%

Action

Armes de poing	40%
Athlétisme	40%
Bagarre	70%

Histoire
En 1922, vous avez assisté à une conférence sur la Rome antique donnée par Whitlow en tant que professeur invité, et vous avez été surpris par l'intelligence de l'homme et sa connaissance des cultures antiques. Cette conférence vous a donné l'idée de vous consacrer à l'étude de l'archéologie. Après que les conférenciers eurent terminé, vous vous êtes un peu attardé et une brève rencontre avec Whitlow vous a conduit à une plus longue conversation autour d'un café. Vous avez finalement coécrit deux articles avec le professeur et vous en êtes venus à le compter dans votre petit groupe d'amis.
Lorsque le professeur a accepté la mission enviable proposée par le British Museum, vous saviez qu'il ferait cruellement défaut à l'Université Miskatonic mais que c'était aussi la chance de sa vie, et vous lui avez souhaité de réussir. Dans l'intervalle, vous avez poursuivi vos propres recherches et attendiez avec impatience votre prochaine discussion en tête-à-tête avec lui à propos des peuples anciens.
Ces derniers jours, le professeur Whitlow vous a soudainement envoyé une invitation en provenance de l'autre côté de l'Atlantique. Quelle belle opportunité - celle, dans la même visite, de vous entretenir à nouveau avec un grand esprit et de visiter l'un des plus grands musées du monde. Il vous est impossible de refuser.

Baroudeur

Occupation Baroudeur
Profession Chasseur de gros gibier
Personnalité Sanguin
Âge 50 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50%
CON	18	Endurance	90%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	15	Puissance	75%
TAI	16	Corpulence	80%
ÉDU	8	Connaissance	40%
INT	13	Intuition	65%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	12
Points de Vie	17
Santé Mentale	60
Aplomb	0

Cercles d'influence
• Globe-trotters, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Compétences

Connaissance

Yoruba	40%
Histoire naturelle	10%

Savoir-faire

Premiers soins	50%

Sensorielle

Discrétion	60%
Écouter	45%
Orientation	20%
Pister	30%
Psychologie	25%
Trouver Objet Caché	35%

Action

Armes d'épaule (éléphant)	75%
Athlétisme	45%
Conduite	45%
Bagarre	50%

Histoire
Depuis dix-huit ans, l'Afrique est votre maison. Vous avez dirigé des safaris et servi comme guide d'expédition, rémunéré pour cela. C'est une vie étonnamment agréable et les gens ont de toute façon besoin de vos précieux services pour espérer simplement survivre sur le continent noir. Vous l'avez parcouru d'un bout à l'autre et y avez vu des choses grandioses et peu communes. Vous n'avez remis en question votre choix professionnel qu'une seule fois - le jour où l'expédition de l'université a terriblement mal tourné.
Vous ne pensiez pas beaucoup de bien de Vernon Whitlow le jour où vous l'avez rencontré. C'était un professeur à la vie protégée, qui n'était pas habitué au soleil et aux conditions difficiles, avec les mains aussi roses que celles d'un bébé. Vous lui aviez donné deux jours tout au plus sur la piste avant qu'il ne demande à rentrer chez lui. Vous avez eu tort. Au début, il a marché péniblement aux côtés des autres professeurs pâles, traçant son chemin en soufflant à travers les nombreux coteaux si communs au Nigeria. Mais, le jour noir où l'expédition s'est dirigée vers le Sud, Whitlow fut la seule personne, en dehors de vous, à s'en sortir vivant. Le professeur était finalement costaud. Les indigènes hostiles, les dangereux reptiles, les maladies... et des choses bien pires qu'il vaut mieux passer sous silence. Vous avez tous les deux laissé derrière vous la mémoire de cette terrible expédition et, de la tragédie, une amitié fidèle est née.

Dilletante

Occupation Dilettante
Profession Playboy
Personnalité Narcissique
Âge 24 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	16	Prestance	80%
CON	11	Endurance	55%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	14	Connaissance	70%
INT	11	Intuition	55%
POU	12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	12
Points de Vie	12
Santé Mentale	60
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Gotha, Business, Médias

Compétences

Connaissance

Sculpture	55%
Français	50%
Mythe de Cthulhu	8%
Astronomie	30%

Savoir-faire

Serrurerie	30%

Influence

Crédit	75%
Persuasion	65%

Action

Armes de poing	60%
Athlétisme	60%
Bagarre	60%
Équitation	45%

Histoire
Votre vie est agréable. Vous avez passé une existence tranquille faite de courses automobiles, de jeux, de mondanités, et à faire tout ce qui était en votre pouvoir pour esquiver une vraie journée de travail. Vous n'aviez qu'à claquer des doigts pour obtenir tout ce dont vous aviez besoin et l'avenir vous semblait grand ouvert.
Tout cela a changé brutalement l'année dernière. La mort de vos parents et votre découverte de leurs restes horriblement déchiquetés ont mis un terme à votre vie désinvolte. Privé d'un futur héritage qui devait vous revenir avec certitude, vous n'avez pas ressenti de la colère, mais découvert au contraire un nouveau but dans la vie : vous vouliez retrouver les responsables de la mort de vos parents et la leur faire payer très cher.
Cette recherche de réponses vous a conduit dans de nombreuses voies obscures et vous avez appris à connaître votre père bien mieux après qu'avant sa mort. Votre quête vous a également rendu conscient du fait que des agents des créatures de l'au-delà existaient sur cette Terre, et cette connaissance vous a ébranlé jusqu'au plus profond de vous-même. Récemment, Vernon Whitlow, un ami de votre père habitant l'Angleterre, a pris contact avec vous. Votre père avait peu d'amis mais, visiblement, il avait décelé quelque chose dans ce chercheur qui avait attisé sa curiosité intellectuelle. Leur correspondance sur des sujets tels que l'histoire et la politique vous a montré un aspect de votre père qui n'avait pas de lien avec les affaires. Bien que cette invitation soit inattendue, vous rendre à ce gala (Il n'y a pas de notion d'invitation (quel gala ? où ? quand ?) avant dans le texte, juste une prise de contact évoquée.) vous permettra peut-être, grâce à Whitlow, d'en apprendre davantage sur votre père.

Écrivain

Occupation Artiste
Profession Auteur
Personnalité Timide
Âge 27 ans
Sexe Féminin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	15	Prestance	75%
CON	8	Endurance	40%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	15	Connaissance	75%
INT	14	Intuition	70%
POU	15	Volonté	75%

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	15
Points de Vie	9
Santé Mentale	75
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Culturel, Gotha (mécènes), Business

Compétences

Connaissance

Italien	50%
Astronomie	40%
Histoire	60%
Sciences occultes	65%

Savoir-faire

Photographie	30%

Sensorielle

Bibliothèque	55%
Psychologie	45%
Trouver Objet Caché	65%

Influence

Baratin	25%
Persuasion	50%

Action

Armes de poing	60%
Athlétisme	48%
Bagarre	50%

Histoire
Ce fut pour vous un combat à certains moments de votre vie, mais vous n'avez jamais regretté de mener une existence plutôt solitaire consacrée aux occupations intellectuelles et à l'écriture. Vous n'avez tout simplement pas eu de temps pour une vie de famille, et vous préférez vivre l'isolement créatif de l'écrivain interrompu occasionnellement par une aventure à l'étranger.
Vernon Whitlow fut, en quelque sorte, votre premier critique. Votre premier livre, une histoire de fantômes écrite sous le nom de R. Price, était en fait assez atroce, mais le bon professeur écrivit une gentille critique sur votre ouvrage. Ce papier pénétrant contribua à orienter votre écriture dans la bonne direction, et vous n'avez plus fait depuis que la perfectionner. Il s'avère que le professeur était un fervent amateur de littérature gothique. Une longue correspondance s'ensuivit, bien que vous ne l'ayez jamais rencontré en personne.
La récente invitation que vous avez reçue pour le gala du British Museum fut une agréable surprise. Elle vous offre la possibilité de visiter un nouveau pays, de rencontrer votre ancien mentor et, peut-être même, de puiser de nouvelles idées pour votre prochain roman d'épouvante. Vous attendez avec impatience de rencontrer enfin Vernon... et quelle ne sera pas sa stupéfaction d'apprendre que vous êtes une femme !

Escroc

Occupation Dilettante
Profession Antiquaire (Criminel)
Personnalité Obsessionnel
Âge 38 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70%
CON	12	Endurance	60%
DEX	10	Agilité	50%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	14	Connaissance	70%
INT	16	Intuition	80%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	14
Points de Vie	12
Santé Mentale	70
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Gotha, Business, Médias

Compétences

Connaissance

Peinture à l'huile	70%
Droit	45%
Arabe	20%
Latin	35%
Chimie	30%
Histoire	60%
Sciences occultes	35%

Sensorielle

Bibliothèque	45%
Trouver Objet Caché	65%

Influence

Baratin	40%
Négociation	75%

Action

Canne-épée	45%
Athlétisme	20%
Bagarre	50%

Histoire
Si l'on devait rédiger pour vous une épitaphe, « Il était plein de ressources » serait la meilleure. Vous n'avez pas eu une vie facile jusqu'à présent, mais vous avez survécu grâce à votre intelligence et saisi sans hésiter les occasions qui se présentaient à vous.
Votre amour des cultures anciennes a rapidement dirigé votre commerce vers les antiquités - les statues, les peintures et les objets d'art étranges - plus elles sont anciennes, plus elles valent cher. Bien entendu, les affaires connaissent des hauts et des bas, et les profits de vos ventes d'antiquités et bizarreries n'étaient tout simplement pas suffisants pour rembourser votre dette de jeu. Or, celle-ci devait être réglée rapidement et avec intérêts. Vous avez toujours eu du flair pour l'art, alors, en désespoir de cause, vous avez réalisé un faux Klimt et, à votre grande stupéfaction, il s'est immédiatement vendu. Ce tableau vous a conduit à commettre d'autres faux et vous avez entamé le commerce d'objets « acquis » par leurs propriétaires dans des circonstances tout aussi étranges. Vous avez payé votre dette et avez commencé à réaliser de véritables bénéfices.
Vous connaissez à peine le Professeur Whitlow, à l'exception d'une rencontre fortuite il y a quelques années au Musée d'histoire naturelle de New York, mais ce fut assez pour que vous batailliez pour obtenir une invitation au futur gala du British Museum. Avec un peu de chance, vous allez pouvoir enrichir vos relations avec Vernon Whitlow et repérerez peut-être quelques opportunités européennes à saisir. Ne laissez aucune occasion sans l'explorer. (Dernière phrase très étrange, ton impératif dans un BG ? L'enlever peut-être, tout simplement ?)

Scénario 3 :

Les Ombres de Léningrad

Où les investigateurs devront affonter la vérité en face.
Une aventure pour les années 1920's

A L'AFFICHE

Charlotte Geoffrey (Orkonov)
Artiste américaine prometteuse partie s'installer en Russie après son mariage avec Alexeï Orkonov. Suite à la découverte de peintures mystérieuses dans le sous-sol de sa nouvelle maison familiale, le Domaine Orkonov, elle se mit à peindre avec ces pigments des œuvres macabres et d'une influence néfaste. Au moment où débute le scénario, elle vient de décéder dans des conditions mystérieuses. Ayant sombré progressivement dans la folie, du fait de ses peintures devenues, par les matériaux employés, des portails ouvrant sur d'autres mondes, elle s'est apparemment suicidée au moment où l'aventure commence ; mais les investigateurs, qui se rendent à son service commémoratif à Léningrad, découvriront bien vite que cette mort est plus complexe qu'il n'y paraît.

Alexeï Orkonov
Homme politique soviétique, descendant actuel d'une famille, les Orkonov, qui s'illustra autrefois par le culte qu'elle rendit à Ithaqua. Il possède une demeure familiale, le Domaine Orkonov, qui recèle un sous-sol très ancien rempli de mystères impies. Marié à Charlotte Geoffrey, qu'il considère comme « l'élue », il a été retrouvé à côté d'elle grièvement blessé et complètement fou, et est depuis interné à l'Hôpital de la Révolution. Son cas est malheureusement sans espoir.

Jonas
Le domestique de Charlotte et d'Alexeï Orkonov. Il s'agit d'un yéti, dont les congénères ont depuis toujours été au service des membres du Culte d'Ithaqua, et en particulier de la famille Orkonov. Il voue une vénération sans limite à ses maîtres. Doué de parole, il s'acquitte parfaitement de sa tâche, au point que la police lui a permis de rester sur les lieux pour surveiller le Domaine.

Youri Kamzanov
Directeur du Musée d'État de Léningrad et conservateur en chef, il est l'agent de la vente des œuvres de Charlotte Geoffrey, que ce soient celles exposées au musée ou celles restées dans la demeure familiale, le Domaine Orkonov, et souhaite qu'elles quittent pour toujours le sol russe. C'est lui qui, au début du scénario, envoie le télégramme d'invitation aux investigateurs et qui vient les chercher à leur arrivée à Léningrad. Ces derniers se rendront peut-être compte qu'il n'agit pas de son plein gré, mais sur ordre des autorités soviétiques.

En quelques mots...

La mort d'une brillante artiste mène les investigateurs à Léningrad, où ils s'engagent à la poursuite d'un mystère plus ancien que la Russie elle-même. Mais, lorsque chaque secret découvert rapproche toujours plus les investigateurs de la folie, la vérité en vaut-elle la peine ?
Les différents indices conduisent les investigateurs de la datcha du Domaine Orkonov à l'Hôpital de la Révolution et au Musée d'État de Léningrad, puis finalement au fin fond des forêts gelées, où ils devront affronter un mystère plus terrifiant qu'aucun autre.

Implication des investigateurs

Les joueurs arrivent par train depuis la Finlande, invités à Léningrad par Youri Kamzanov. Cf. Pré-tirés p128

Ambiance

Plongés dans la tristesse de la disparition de Charlotte Geoffrey, qu'ils connaissaient tous de près ou de loin, les investigateurs se retrouvent à un service commémoratif mélancolique, en espérant peut-être acquérir quelques œuvres de l'artiste, pour leur compte ou celui de l'établissement qui les envoie. Mais ils se rendront vite compte que la mort de Charlotte laisse certaines interrogations non résolues. Leur enquête les mènera à l'Hôpital de la révolution, dans la partie réservée aux aliénés, au Musée d'État de Léningrad, l'un des plus célèbre du monde, où ils risquent d'affronter des peintures d'une vie sans pareille, mais également à l'extérieur de Léningrad, dans la demeure familiale des Orkonov, où ils rencontreront un étrange domestique et découvriront peut-être de sombres secrets, pour finir dans les étendues gelées de la Russie éternelle, afin d'empêcher le venue sur le Monde d'un Grand Ancien.

Note à propos de l'exactitude historique

L'auteur a pris soin d'utiliser des lieux, des commerces, des sociétés, et des événements historiques réels, même si cette aventure n'a pas pour but d'être une représentation absolument exacte de l'Angleterre des années 1920 ; lorsque cela était nécessaire, des détails ont été modifiés pour favoriser l'intrigue ou faciliter le jeu. Toutes les personnes nommées sont fictives

Enjeux et récompenses

- **Découvrir les vraies raisons de la mort de Charlotte Geoffrey.**
- **Acquérir**, pour eux ou pour un établissement qui les mandate, **certaines œuvres de Charlotte**.
- **Empêcher la cérémonie d'appel d'Ithaqua ou d'invocation des Gnoph-Keh**, qui doit se dérouler au Temple Glacé du Khanat, dans les étendues gelées russes.



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	○○○○○○
Nombre de joueurs (pré-tirés)	5
Époque	1920's

LES OMBRES DE LENINGRAD

STARRING

CHARLOTTE GEOFFREY, ALEXEÏ ORKONOV,
JONAS, YOURI KAMZANOV, VLADIMIR IEJOV,
LES SŒURS ORKONOV, BORIS CHURIN,
LES MEMBRES DU PARTI COMMUNISTE
ET DE LA GUÉPÉOU



Introduction

Dans les mois qui ont suivi la Révolution bolchevique de 1917, de nombreuses collections d'art privées appartenant à d'anciens membres de la famille impériale russe furent confisquées par l'État et exposées dans le Musée d'État de Saint-Pétersbourg. Elles renfermaient quelques-unes des œuvres d'art les plus connues d'Europe de l'Est, telles que Le Dernier jour de Pompéi de Karl Briullov et le Carré noir sur fond blanc de Kasimir Malevitch. Le nouvel État soviétique exposa ces œuvres d'art au public afin que tous les habitants puissent, pour la première fois, jouir de leur beauté. D'autres créations de peintres soviétiques comme Isaak Brodsky, Alexander Deyneka et Nikolay Kasatkin étaient jointes à ces grandes œuvres d'art. Plusieurs toiles de Charlotte Geoffrey, une peintre américaine mariée à un homme politique soviétique d'avenir nommé Alexeï Orkonov, étaient également exposées aux côtés de ces artistes.

Hiver 1927 : Trois ans après que Saint-Pétersbourg ait été rebaptisée Léningrad en hommage au premier chef de la Révolution, Joseph Staline, secrétaire général du Parti communiste de l'Union soviétique, renvoya du Parti Léon Trotsky et ses partisans. Il mit ensuite en branle un certain nombre d'événements qui allaient changer pour toujours la société soviétique, tels que l'industrialisation du pays au moyen de plans quinquennaux, la collectivisation de l'agriculture, et les impitoyables purges et la déportation des soi-disant « ennemis de l'État ».

Lorsque Staline proposa de briser la structure tsariste féodale et, dans une grande vague de propagande, de faire table rase du passé, furent alors oubliés les aspects les plus sombres du folklore collectif de la paysannerie russe. L'un de ces contes, obscurs et mystérieux, effacé depuis longtemps des mémoires, reprenait des rumeurs évoquant d'étranges créatures simiesques à fourrure tapies dans les ombres des villes balayées par la neige et des citoyens ordinaires perdant la raison ou disparaissant. Ces rumeurs étaient considérées comme pure folie par la plupart des gens et les disparitions signifiaient davantage que quelqu'un était un ennemi de l'État plutôt que la victime de quelque créature du sombre passé.

C'est au cours de cette année que Charlotte Geoffrey, l'américaine expatriée vivant toujours à Léningrad, meurt brutalement. Le conservateur en chef du Musée d'État - Youri Kamzanov - décide alors que l'institution qu'il dirige ferait mieux de se débarrasser de son œuvre. Sous les ordres du Politburo, il invite à Léningrad des amis, des collègues et des associés du monde entier, dans l'intention de leur vendre le plus grand nombre possible de toiles de Geoffrey conservées au musée, ainsi que ce qui reste de sa collection privée, qui appartient maintenant à l'État.

Mais les secrets de Charlotte Geoffrey n'ont pas été emportés avec elle. Ils restent enfermés dans son art…

Information pour le gardien

Bien avant l'Union soviétique - ou même, en l'occurrence, la Russie - le peuple de la Rus' de Kiev fut envahi par les hordes mongoles venant de l'Est. Sous la férule de Batu Khan, le joug mongol prit le contrôle - ou, plus simplement, mit à sac - d'une grande partie de ce que nous connaissons maintenant comme la Russie occidentale. Les envahisseurs amenèrent avec eux beaucoup d'éléments de leurs terres - y compris, selon certains, des créatures étranges et horribles qui suivaient leur cortège de mort et de destruction. Certains appelaient ces créatures mirkas.

La plupart les nommaient yétis.

Nombre de paysans combattirent ces yétis. Beaucoup moururent. Les autres apprirent à vivre dans la crainte de ces créatures. Les yétis, dans l'ensemble, laissèrent les paysans tranquilles, tant qu'ils pouvaient prendre ce qu'ils voulaient dans les fermes et les maisons humaines. Toutefois, à l'occasion, ils exigeaient du sang pour rendre hommage à Ithaqua, leur Seigneur et Maître. Et si le sang - sous la forme d'un sacrifice - n'était pas donné volontairement, les yétis le prenaient par la force.

En ces temps sombres, un prêtre nommé Vasilii Orkonov bâtit une église dans ce qui allait devenir Saint-Pétersbourg, puis Léningrad. L'église de Saint-Théodose, construite en marbre grâce à l'or de la noblesse et à l'art oratoire d'Orkonov, servait en apparence de phare lumineux pour le bon peuple des croyants de la région. Cependant, dans les catacombes situées sous l'église, de plus sombres secrets se cachaient. La vraie allégeance d'Orkonov revenait en fait à Ithaqua et à la puissance des arcanes qu'il espérait extraire d'un an-

Vladimir Iejov

Conservateur-adjoint au Musée d'État de Léningrad, il est y chargé des acquisitions et est placé sous l'autorité directe de Youri Kamzanov. Il s'étonne qu'il faille, aussi vite, disperser les œuvres de Charlotte Geoffrey et peut devenir un allié des investigateurs. Il terminera ses jours de terrible façon au cours de l'aventure, victime de sa curiosité.

Les sœurs Orkonov

La cadette, Katarina, 9 ans, a, comme son père, été retrouvée folle près du corps de Charlotte. Elle se trouve en ce moment internée à l'Hôpital de la Révolution. Elle est en réalité la vraie responsable de la mort de sa mère et de la folie de son père, ainsi que des sévices subis par ce dernier. En effet, depuis qu'elle porte le médaillon que Boris Churin lui a donné, une ancienne médaille en argent à tête de loup, elle s'est progressivement transformée en vampire.

L'aînée, Elena, 18 ans, est danseuse au Théâtre Mariinsky. Elle brille actuellement par son absence, tant à l'enterrement de sa mère qu'au service commémoratif auquel vont assister les investigateurs. Elle est en fait totalement engagée dans le Culte d'Ithaqua.

Boris Churin

L'un des dirigeants du Théâtre Mariinsky, qui compte parmi les plus célèbres théâtres au monde pour ses spectacles de danse. Descendant, tout comme Alexeï Orkonov, d'un membre du Culte d'Ithaqua, c'est lui qui fournit à Katarina Orkonov le funeste médaillon en argent à tête de loup qui provoque la transformation de la jeune fille en vampire. Puis il la pousse à attaquer ses parents afin d'avoir le champ libre pour acquérir l'ouvrage qu'il convoite, le Livre de l'Hiver Noir, et pour organiser le rituel d'appel d'Ithaqua, les Orkonov étant réticents à sacrifier leurs deux filles au cours de la cérémonie. Pour les mêmes raisons occultes, il entretient une liaison loin d'être désintéressée avec Elena, la sœur aînée de Katarina.

Les membres du Parti communiste et de la Guépéou

Les joueurs vont faire l'objet de la surveillance de nombreux personnages obscurs liées au régime soviétique : Piotr Datsyuk, agent de la Guépéou qui les épiera à leur arrivée à Léningrad, Dimitri Skoblin, également membre de la police secrète et qui les observera, sous couverture d'artiste, lors du service commémoratif de Charlotte Geoffrey et, enfin, Guenrikh Rabohkov, cadre du Parti, la personne à l'origine de la pression pour le départ au plus tôt des œuvres de Charlotte Geoffrey hors du sol russe.

cien grimoire connu sous le nom de Книга Тёмной ЗимьI (Kniga Tyomnoi Zimei) - le Livre de l'Hiver Noir.
Le Culte d'Ithaqua, comme on l'appela par la suite, grandit, au fil des générations, dans le secret, gagnant lentement savoir et pouvoir interdits. Des secrets du Livre de l'Hiver Noir tombèrent, de ses pages, dans les mains des dirigeants du culte qui, invariablement, étaient des descendants de Vasilii Orkonov. Bien que ces héritiers finissent tous fous, ils acquirent une grande puissance. Certains devinrent archevêques de l'Eglise orthodoxe russe, tandis que d'autres acquirent le pouvoir lorsque la famille Orkonov intégra la famille régnante sous le règne d'Ivan le Terrible, au XVIe siècle.
Le cœur du pouvoir du Culte, en dehors du Livre de l'Hiver Noir, provenait du Sanctuaire secret érigé dans les catacombes situées sous l'église. Là, les adeptes d'Ithaqua massacrèrent des centaines d'innocents dans de sanglantes cérémonies bestiales, toutes destinées à rendre hommage au Grand Ancien. Une partie de ces cérémonies consistait à utiliser le sang des sacrifices dans le but de réaliser des fresques très élaborées (et horribles) sur les murs des catacombes. Les grands prêtres qui conduisaient ces sacrifices mélangeaient souvent le sang avec des peintures aux couleurs vives, donnant ainsi des fresques détaillées mais très complexes. La plupart, à leur horrible manière, rivalisaient avec des toiles de maîtres comme celles peintes par Vinci et Rembrandt. Chaque fresque créée ajoutait à la puissance mystique du culte, exploitant des énergies surnaturelles en provenance d'autres mondes.
Cependant, du fait de la montée en puissance du culte, ce dernier ne pouvait continuer à passer inaperçu aux yeux des Grands-Princes et des Tsars de Russie. Reconnaissant la nature malveillante du Culte, le tsar Pierre Ier (« Pierre le Grand ») fit discrètement assassiner, par des membres de sa police secrète, une grande partie de ses plus hauts dignitaires. Les autres furent expédiés en Sibérie et on ne les revit plus jamais. L'église dans laquelle les rituels d'Ithaqua étaient conduits fut rasée et on pensa le culte détruit à jamais.
Des descendants de la famille Orkonov survécurent cependant et maintinrent en vie les rêves impies de leurs ancêtres, reconstruisant lentement la puissance de leur culte. En ce début du XXe siècle, l'un de ces descendants, Alexeï Orkonov, est devenu une figure de premier plan du Parti communiste. Il a réussi à racheter les ruines de l'église autrefois construite par sa famille et a bâti dessus une grande datcha. Peu de temps après, il a épousé une peintre américaine de talent rencontrée à Londres. Charlotte Geoffrey tomba immédiatement amoureuse de la maison construite pour elle par son nouveau et mystérieux mari. Elle s'enticha particulièrement des ruines sur lesquelles elle habitait. Par hasard, elle découvrit, en explorant ces ruines, une cachette contenant des peintures, et commença à les incorporer à ses propres toiles. Ces peintures anciennes, imprégnées de l'énergie primale d'Ithaqua et des horreurs déchaînées au nom du Grand Ancien, permirent à Charlotte de créer quelques-unes de ses plus grandes œuvres. Ces dernières l'amenèrent également au bout du compte - ainsi que son mari Alexis - à la folie complète, car beaucoup de ses peintures inquiétantes étaient devenues des passerelles menant vers d'autres mondes.
Au moment où les investigateurs se rendent à Léningrad, il est déjà trop tard. Charlotte Geoffrey s'est suicidée, ayant ainsi échappé, en rencontrant l'étreinte glacée de la mort, à la spirale de plongée progressive dans la folie. C'est en tout cas ce que laissent penser les premières constatations. Alexeï Orkonov et la jeune fille de Charlotte, Katarina, sont apparemment eux-mêmes devenus délirants et ont été internés, par l'État, dans le sanatorium qu'on appelle l'Hôpital de la Révolution.
Mais, à chaque instant qui passe, le mal endormi d'Ithaqua, réveillé par les œuvres de Charlotte Geoffrey, gagne en puissance, attendant de révéler sa présence aux royaumes des mortels. Il appartiendra aux investigateurs de découvrir les secrets qui se cachent dans les peintures de l'artiste et d'arrêter cette puissance croissante d'Ithaqua avant qu'il ne soit trop tard.

Résumé

Les Ombres de Léningrad est une aventure conçue comme une enquête de forme libre, où les personnages-joueurs peuvent prendre une grande quantité de voies (et même revenir sur leurs pas), dans cette recherche pour apprendre la vérité sur la mort de Charlotte Geoffrey et les secrets que renferment ses peintures sinistres. L'aventure est divisée en scènes, de sorte que le gardien peut aisément passer de l'une à l'autre selon ses besoins sans avoir besoin de suivre un ordre linéaire strict des événements.

- **Ouverture pour les joueurs** - cf. p. 91 : Les investigateurs assistent à un service commémoratif et prennent connaissance des circonstances mystérieuses qui entourent la mort de Charlotte Geoffrey.
- **Scène 1** - Le Domaine Orkonov, cf. p. 98 : Les investigateurs se rendent à la datcha de Charlotte Geoffrey, y rencontrent un homme étrange, et apprennent des choses troublantes sur les peintures et la résidence de l'artiste.


Plan
de Leningrad
Bolshaya Okhra
Malaya Okhra
NEVA
Laboratory of the Artillery
Catholic Cemetery
Nevka
Giultsoi Lake
MOSCOW
TSARSKOE
Troitski Br.
Trinity Br.
Marble Palace
The Hermitage
Winter Palace
Stone I.
Krestofski (Cross) Isl.
MALAYA
Volnyie I.
Peter the Gt's Galley Port
Port Gutouyeff

- **Scène 2** - L'Hôpital de la Révolution, cf. p. 105 : Les investigateurs traquent Katarina, la fille cadette de Charlotte, rencontrent des membres de la police secrète qui suivent leur propre calendrier, et commencent à prendre conscience du sombre héritage de la famille Orkonov.
- **Scène 3** - Le Musée d'État, cf. p. 111 : Les investigateurs font l'expérience de la beauté - et des horreurs - contenues dans les peintures de Charlotte. Ils rencontrent également, pour la première fois, les adeptes d'Ithaqua et apprennent l'existence des ruines situées sous le Domaine Orkonov, ainsi que celle d'un membre de cette maudite famille.
- **Scène 4** - Retour au Domaine Orkonov, cf. p. 116 : Les investigateurs retrouvent l'étrange bonhomme, quoique dans une situation plus difficile. Ils explorent les ruines d'une église impie et découvrent un livre susceptible de renfermer les secrets permettant d'arrêter un mal sacrilège - ou de le libérer sur le monde.
- **Scène 5** - Le Théâtre Mariinsky, cf. p. 120 : Les investigateurs découvrent le cerveau qui se cache derrière le retour d'Ithaqua, assistent au spectacle de la beauté transformée en horreur indicible, et finissent par s'aventurer dans les vastes étendues gelées russes afin d'éviter la catastrophe.
- **Scène 6** - Le Temple Glacé du Khanat, cf. p. 124 : Les investigateurs voyagent en dehors de la ville et découvrent les ruines d'un ancien temple. Là, ils surprennent une indicible horreur qui tente de franchir une porte mystique donnant sur les royaumes des mortels.

нинградский таймс   28, October 1927

NE ARTISTE RENOMMÉE
EURT DANS UN MALHEUREUX ACCIDENT



Charlotte Geoffrey Orkonov, 39 ans, une artiste renommée originaire de Sutter's End, est décédée le jeudi 27 octobre. Connue pour ses peintures étranges mais encensées par le public telles que « Une étude en écarlate » et « La Dame en épines », les œuvres de Mme Orkonov ont figuré dans des expositions internationales, au Musée d'État d'art à Leningrad, en Russie, et au Louvre à Paris, en France. Mme Orkonov vivait en Russie depuis son mariage, il y a plusieurs années, avec Alexeï Orkonov, un éminent savant russe.

Un service commémoratif en l'honneur de Mme Orkonov se tiendra le dimanche 21 novembre, à Leningrad. Plus localement, la famille Geoffrey tiendra cette semaine une cérémonie du souvenir à Innsmouth.

Mme Orkonov laisse un mari et deux enfants. L'aînée, Elena Orkonov, 18 ans, est danseuse à Leningrad ; la plus jeune, Katarina Orkonov, 9 ans, a été confiée aux soins des autorités russes. Le frère de Mme Orkonov, le célèbre poète Justin Geoffrey est, pour sa part, décédé il y a trois ans.

UN ÉDITEUR RETROUVÉ MORT

Josef Gutman, 46 ans, un ressortissant allemand, a été retrouvé mort ce matin dans de mystérieuses circonstances. Les autorités admettent leur embarras pour comprendre comment cet éditeur réputé d'ouvrages sur l'occultisme a pu avaler quarante et une livres de poisson, en une seule séance semble-t-il. Le corps de M. Gutman repose actuellement à la maison funéraire Strough & Michaels. Heures d'appel : jeudi soir, de 5 à 7 heures.

Léningrad - Document A

Enquêtes à Léningrad

L'aventure est avant tout orientée vers l'enquête. Même si les rues de Léningrad sont remplies de dangers, les investigateurs peuvent parcourir la ville et les étendues glacées situées au-delà sans avoir recours au combat.

Chaque indice offre plusieurs pistes susceptibles de faire avancer l'enquête. Les investigateurs, par les choix qu'ils effectueront, peuvent décider de la voie que prendra l'histoire. L'aventure est conçue pour leur offrir des options en surnombre, de manière à diminuer les chances qu'ils puissent épuiser toutes les pistes. Chaque rencontre offre un certain nombre de défis que les investigateurs peuvent résoudre en utilisant leurs compétences, mais le gardien est toujours l'arbitre final et devrait encourager leurs efforts d'imagination.

Si les investigateurs se retrouvent indécis sur l'action qu'ils doivent mener, le gardien devrait les faire se débattre pendant un bref moment avant de les aider au moyen d'un test d'Intuition opportun. Il ne doit pas non plus hésiter, à tout moment (lorsque cela est raisonnable, bien sûr), à utiliser certains PNJ mineurs présentés dans les différentes scènes pour relancer l'aventure si les investigateurs sont dans une impasse et ont besoin de quelqu'un pour leur fournir quelques informations.

Ouverture pour les joueurs

Avant que l'aventure ne commence, donnez aux joueurs les Documents A et B (cf ci-contre et page suivante), et demandez à chacun d'entre eux d'évoquer son histoire et ses relations avec Charlotte Geoffrey, Youri Kamzanov, ou le Musée d'État de Léningrad. Des exemples sont fournis avec les personnages pré-tirés. Si vous utilisez des personnages déjà créés, voici quelques raisons qui peuvent expliquer la raison pour laquelle les investigateurs ont pris la route de Léningrad. Utilisez celle qui vous semble la plus appropriée à chaque personnage.

Note à propos des compétences

Remporter la victoire sur Les Ombres de Léningrad peut dépendre de quelques compétences-clés. S'il n'est pas indispensable que tous les investigateurs possèdent la totalité de ces compétences, il est recommandé que l'équipe ait, dans son ensemble, la liste suivante :

Baratin, Culture artistique : architecture, Discrétion, Médecine, Métier : serrurerie, Négociation, Persuasion, Sciences humaines : archéologie, Sciences occultes, et Trouver Objet Caché.

Conditions météorologiques

Pendant le séjour des investigateurs dans la région, le ciel est bas et la neige tombe par intermittence. Du fait de cette épaisse couverture nuageuse, Katarina ne souffre pas de conséquences graves si elle quitte l'hôpital au cours de la journée (cf. scène 2, L'Hôpital de la Révolution, p. 105).

Mais je ne parle pas russe ! Qu'est-ce qu'ils disent ???

Cette aventure est conçue pour évoquer l'atmosphère et l'esprit plein d'aventure de l'Union soviétique des années 1920. Toutefois, à moins que les investigateurs ne soient eux-mêmes originaires du pays, il y a de fortes chances qu'ils ne parlent pas le russe.

Plutôt que d'enliser l'aventure par des tests permanents de Langues : russe, il est recommandé d'attribuer simplement aux investigateurs un pourcentage de base de 50% dans cette compétence, ce qui leur permettra ainsi de lire et de parler la langue. Ils seront peut-être incapables de comprendre des mots complexes ou de suivre plusieurs conversations en même temps (à la discrétion du gardien), mais cela devrait faciliter le jeu en partant du principe qu'ils peuvent engager une conversation normale avec les personnages non-joueurs. C'est la raison pour laquelle les investigateurs pré-tirés qui vous sont proposés dans cette aventure possèdent tous la compétence Langues : russe.

Comme toujours, c'est finalement au gardien de décider la manière dont les langues - et toutes les autres règles - sont utilisées dans l'aventure.

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT — J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS	
DL	= Day Letter
NM	= Night Message
NL	= Night Letter
LCO	= Deferred Cable
NLT	= Cable Night Letter
WLT	= Week End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME

Received at Main Office. 608-610 South Saltonstall St. Always Open

CPZ481 R516DT 23Z LT45 OCT 29 1927
1025P
LENINGRAD, CCCP

MUSEE D'ARKHAM
13 CARCOSA LANE, ARKHAM, MA USA

CHERS COLLEGUES,

J'AI CRU COMPRENDRE QUE VOUS CONNAISSIEZ PERSONNELLEMENT LA REGRETTEE MME CHARLOTTE ORKONOV, OU TOUT AU MOINS SES TRAVAUX.

AU NOM DU MUSEE D'ETAT DE L'UNION SOVIETIQUE, JE VOUS INVITE A ASSISTER A SON SERVICE COMMEMORATIF LE 7 NOV. NOUS COUVRIRONS VOS FRAIS DE DEPLACEMENT. JE TIENS AUSSI A VOUS PARLER DE LA COLLECTION DE MME ORKONOV. LE MUSEE D'ETAT ENVISAGE DE LA VENDRE AUX ENCHERES.

CORDIALEMENT, YOURI KAMZANOV

Léningrad - Document B

- Nous sommes ici pour les tableaux : Les tableaux de Charlotte Geoffrey, bien qu'ils soient considérés comme macabres par la plupart des gens, ont une grande valeur pour le monde de l'art. Des propriétaires de musée, des antiquaires et des collectionneurs aimeraient bien mettre la main sur ses œuvres, particulièrement au vu des circonstances étranges de sa mort, qui n'ont fait qu'ajouter à la valeur de son œuvre.
- Nous sommes ici pour le livre : Un investigateur familiarisé avec le Mythe de Cthulhu sait qu'il y a un lien entre la famille Orkonov et le Livre de l'Hiver Noir. Presque tout ce qui a été écrit sur



cet ouvrage au cours des trois derniers siècles fut invariablement rédigé par quelqu'un portant le nom d'Orkonov. La mort de Charlotte représente donc une occasion unique de retrouver enfin le Livre.

- Nous sommes ici pour la jeune fille : Des amis ou de bonnes connaissances de Charlotte peuvent s'inquiéter pour sa plus jeune fille, Katarina, d'autant plus qu'elle a, depuis la mort de sa mère, été internée dans un asile géré par l'État soviétique. Des investigateurs venant de pays tels que les États-Unis ou la Grande-Bretagne pourraient estimer qu'il est dans l'intérêt de la jeune Katarina qu'ils la ramènent dans leur propre pays, où elle pourrait recevoir les meilleurs soins de l'époque.
- Nous sommes ici pour la justice et la vérité : Bien que les circonstances de sa mort ne soient pas totalement connues du grand public, les rumeurs abondent déjà selon lesquelles Charlotte a rencontré son destin tragique dans de sinistres circonstances. À nouveau, les amis de Charlotte, qui assistent au service commémoratif, auraient un intérêt direct à apprendre qui pourrait avoir joué un rôle dans la mort de Charlotte et pourquoi.

L'aventure commence avec l'arrivée des investigateurs à Léningrad, par un train en provenance de Finlande.

Arrivée à la gare de Léningrad

Lorsque vous descendez du train, le vent glacial, coupant comme un couteau, vous transperce. Seules quelques silhouettes indistinctes rôdent autour de la gare - quelques-unes semblent perdues, tandis que les autres semblent regarder les gens qui entrent et sortent du lieu... vous y compris.

L'une de ces silhouettes avance en votre direction. Il s'agit d'un homme assez âgé portant une épaisse barbe blanche, vêtu d'un long manteau en laine et tenant dans ses mains gantées un journal froissé. Même de loin, vous détectez dans son haleine des effluves de vodka.

« Je m'appelle Youri Kamzanov. Vous avez reçu mes messages, da ?, demande-t-il dans un anglais au fort accent. Lorsque vous acquiescez de la tête, il grogne. « Bon. Vous pensez que vous y êtes presque, n'est-ce pas ? Le service commémoratif de Charlotte Geoffrey se déroulera demain. Je vais vous conduire à votre hôtel afin que vous puissiez vous reposer. »

Il vous guide à travers les rues enneigées vers une voiture qui vous attend.

Les investigateurs scrutant soigneusement les environs de la gare peuvent remarquer, grâce à un test de Trouver Objet Caché, qu'ils sont suivis. Celui qui les épie est un jeune homme nommé Piotr Datsyuk, qui fait partie de la Guépéou, c'est-à-dire de la police secrète soviétique. Pour le moment, Piotr suit les investigateurs uniquement parce qu'ils sont étrangers (ou tout au moins certains d'entre eux), et qu'il veut s'assurer que le but de leur venue à Léningrad ne concerne bien que les œuvres d'art de Charlotte Geoffrey et son service commémoratif. Cependant, au fur et à mesure des événements et lorsque les choses deviendront plus étranges, Piotr pourrait bien être pour quelque chose dans une tentative pour accuser à tort les investigateurs du meurtre de Charlotte, en fonction de l'importance que le gardien veut donner à cette intrigue particulière. (Voir encadré ci-contre : Jusqu'à quel point la police secrète est-elle secrète ?)

Si, dans la gare, les investigateurs s'approchent de Piotr, il devient rouge de confusion, lorsqu'il se rend compte que sa surveillance, pourtant discrète, a été éventée, sans toutefois être prêt à reconnaître grand chose. Au contraire, il demande aux investigateurs de pouvoir vérifier leurs papiers et leurs pièces d'identité et, tout en ignorant les vives protestations de Youri, insiste pour que chacun d'eux lui fournisse la raison de sa venue en Union soviétique.

Si les investigateurs repoussent cette demande, Piotr les arrête alors et les emmène immédiatement à l'Hôpital de la Révolution, où ils sont jetés dans une cellule de l'aile nord, les prisons ordinaires étant plus ou moins complètes et Piotr sachant qu'il pourra exercer là une meilleure surveillance sur les investigateurs. Si cela se produit, faites débuter directement les investigateurs à la Scène 2 et utilisez les notes correspondant à cette éventualité d'être arrêtés.

Si les investigateurs se comportent convenablement (ou, tout au moins, raisonnablement), ils peuvent se rendre à la voiture et s'éloigner assez rapidement, mais avec cette sévère mise en garde de Piotr : « Je vous surveille - ne l'oubliez pas ! »

S'ils remarquent Piotr, les investigateurs peuvent également tenter de s'éloigner avec Discrétion (-20%) ; mais, s'ils réussissent à s'échapper, cela signifie que les soupçons du russe seront éveillés et qu'il essayera de leur causer quelque préjudice plus tard au cours de l'aventure.

Les investigateurs sont conduits à l'Hôtel d'Angleterre, qui donne sur la cathédrale Saint-Isaac, désormais close, en plein cœur de la ville. Dans la matinée, ils sont de nouveau pris en charge par Youri et emmenés au cimetière Tikhvine, qui dépend du monastère Alexandre Nevsky.

Jusqu'à quel point la police secrète est-elle secrète ?

Dans l'Union soviétique des années 1920, l'OGPU (la Guépéou) - ou Direction Politique d'État Unifiée (Объединённое Государственное Политическое Управление) - était omniprésente, contrôlant l'espionnage, supprimant les opinions [comment supprime-t-on une opinion? Des personnes d'accord, mais une opinion ? Tout au plus, on la censure...] et les personnes qui allaient à l'encontre des vues du Parti communiste, et organisant des procès extrajudiciaires et des exécutions au nom de la « protection de la Révolution ». Il ne s'agissait pas de la force de police « officielle », ce qui explique pourquoi on l'appelait communément « police secrète ». Cependant, ses actions furent officiellement menées au nom du gouvernement soviétique et pouvaient - ce qui était fréquent - se substituer à l'application de la loi régulière.

Dans Les Ombres de Léningrad, la Guépéou est un moyen pour le gardien de renforcer l'intrigue. Non seulement les investigateurs plongent dans les mystères d'horreurs dépassant l'imagination, mais ils doivent en même temps chercher constamment dans l'ombre des membres de la police secrète, laquelle ne demanderait pas mieux que de faire porter aux investigateurs la responsabilité des événements étranges qui se produisent à Léningrad - puis de les faire « disparaître ».

Si le gardien ne voit aucun intérêt à intégrer cette intrigue supplémentaire dans l'aventure, les choses fonctionneront très bien en éludant les intrigues secondaires utilisant la Guépéou. Il s'agit tout simplement d'un outil mis à la disposition du gardien, qu'il peut choisir d'utiliser ou non.



Le service commémoratif

Et tout commence ainsi, avec une fin - la fin de l'existence d'une artiste que tout le monde semblait connaître, mais qui n'avait pas d'amis. Une femme qui était une épouse et une mère merveilleuse, mais dont la famille est remarquablement absente de son service commémoratif, de même que deux semaines plus tôt lorsque son corps fut mis en terre. Au cours de ce service commémoratif, la seule chose que l'on affirme comme certaine au sujet de Charlotte Geoffrey, c'est qu'elle était un mystère enveloppé dans une énigme.

La cérémonie est simple et brève. Tout bien considéré, plus de cinquante personnes vêtues de noir se tiennent à vos côtés tandis que ceux qui connaissaient Charlotte Geoffrey évoquent ses œuvres et ses actes passés. Vous vous tenez tous debout en silence, la tête baissée en signe de respect, regardant la fraiche pierre tombale marquant la fin d'une vie sombre et triste. À la fin de la cérémonie, une partie de la foule disparaît, tandis que d'autres, plus forts, restent à bavarder et à se souvenir de leur relation avec la chère disparue.

Si les investigateurs choisissent de discuter avec l'une de ces personnes restantes, voici ce qu'ils apprennent de leur conversation :

- Selon les journaux et la police, Charlotte est morte d'un coup de couteau qu'elle s'est elle-même infligée. Mais, bien que la cause officielle du décès soit le suicide, des rumeurs racontent que sa mort est en fait un acte criminel - des rumeurs qui sont, bien entendu, de parfaites sottises.
- Le mari de Charlotte, Alexeï Orkonov, a été retrouvé à côté du corps de sa femme, grièvement blessé et complètement fou. Il a été interné à l'Hôpital de la Révolution. Leur fille cadette - Katarina, 9 ans - a également été retrouvée chez elle, saine et sauve, mais malheureusement folle elle aussi. Elle a, de même, été internée à l'Hôpital.
- La fille aînée - Elena, 18 ans - est danseuse au Théâtre Mariinsky. Elle n'était pas présente à la maison au moment de la mort horrible de sa mère, ni de la découverte de son corps. Après avoir parlé brièvement à la police, on ne l'a plus revue et l'on a noté son absence lors de l'enterrement de sa mère, comme on la constate aujourd'hui pendant le service commémoratif auquel les investigateurs viennent d'assister.
- Le seul autre témoin de la scène du crime est le valet de chambre de Charlotte, Jonas, un « garçon bizarre, originaire de l'Est ». Il se trouve encore actuellement à la maison Orkonov. Pour une raison obscure, la police lui a permis de rester sur place et lui a confié la surveillance de la maison jusqu'à ce que ses investigations soient terminées.
- La police a fait un superbe travail dans la gestion de cette mort d'une artiste étrangère et, plus tôt cette malheureuse affaire sera terminée, mieux cela vaudra. Les investigateurs entendront cela à plusieurs reprises, souvent avec une certaine nervosité et un regard jeté par-dessus l'épaule.

En plus de ces informations générales, les investigateurs peuvent également prendre part à une conversation avec les personnes suivantes (le gardien n'a pas l'obligation d'utiliser l'ensemble de ces différents PNJ, ces derniers devraient plutôt être employés au moment où cela fait le plus sens, afin de faire progresser le récit de la façon qui fonctionne le mieux pour le gardien).



Piotr Datsyuk

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

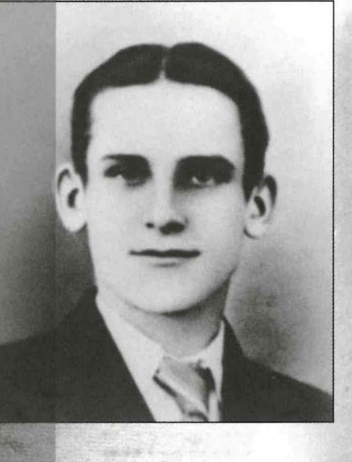
Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

Attaques

- Revolver Nagant M1895 45%
  1D10 points de dégâts (le revolver peut tirer pendant sept rounds)
- Lutte 30%
  dégâts spéciaux
- Matraque 40%
  1D8 points de dégâts + impact

Plan du Cimetierre



Vladimir Lejov, conservateur-adjoint du musée

Vladimir est un homme jeune et enthousiaste chargé des acquisitions au Musée d'État. Il relève directement du conservateur en chef, que les investigateurs ont déjà rencontré - Youri Kamzanov. Vladimir est en général compétent en matière de beaux-arts, mais a un intérêt particulièrement vif pour la peinture. Le fait de priver le Musée d'État des travaux de Charlotte Geoffrey est une idée de Youri, pas de lui, et il s'avère en réalité peu enclin à les laisser partir. Il a un charme décontracté et désarmant et se fera un plaisir de discuter avec les investigateurs sur n'importe quel sujet, même s'il n'a, en fait, rien à proposer.

Vladimir est une vague connaissance de Boris Churin (l'un des directeurs du Théâtre Mariinsky) et de l'étrange fille aînée de Charlotte, Elena. Il sait que tous les deux ont, ces dernières semaines, fréquenté les expositions du Musée d'État. Si on insiste sur ce point, il devient évasif. Toutefois, c'est plus par gêne que par un désir malveillant de cacher quelque chose. Il trouve en effet de très mauvais goût les rumeurs qui courent évoquant une relation intime entre Elena et Boris (un homme de quelque trente ans son aîné) mais, comme Boris a, à plusieurs reprises, aidé financièrement le Musée d'État, y compris en acquérant des objets d'art autrefois conservés dans des collections privées, il ne peut se résoudre à dire du mal de l'un ou de l'autre.

Exemple de dialogue : « C'est tellement sympathique de vous rencontrer, camarades ! J'aurais seulement souhaité que nos présentations se produisissent dans des circonstances plus agréables. Peut-être pourrai-je ultérieurement m'arranger pour que vous puissiez contempler certaines des œuvres de Charlotte Geoffrey exposées au Musée. »

Information : Au cours de la conversation, Vladimir fait cette remarque : « Charlotte était en train d'atteindre l'apogée de sa carrière artistique - c'est l'une des nombreuses raisons pour lesquelles sa mort est aujourd'hui une telle tragédie. Elle avait désigné beaucoup de ses peintures récentes, comme étant son cycle de « l'Hiver Noir » et avait affirmé que leur beauté venait de la peinture elle-même. Pouvez-vous croire une chose pareille ? »

Dimitri Skoblin, « artiste » et agent de la Guépéou

Dimitri est un jeune homme aux longs cheveux broussailleux et à la barbe hirsute. Il porte un trench-coat élimé maculé de traces de peinture, et fume cigarette sur cigarette à un rythme effréné. Malgré son apparence bohème, Dimitri est en réalité un agent de la Guépéou, mais il ne le révélera certainement pas à qui que ce soit durant le service commémoratif. Au contraire, il se fait passer pour un artiste de petit talent, grand admirateur de l'œuvre de Charlotte Geoffrey, qui souhaite présenter ses hommages à la « fille adoptive la plus douée de la Mère Russie ».

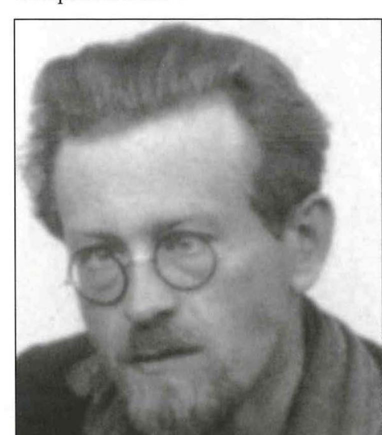
Alors que Dimitri peut, dans un premier temps, engager la conversation avec les investigateurs sur le thème de l'art, son réel objectif est d'en apprendre plus au sujet de leurs relations avec Charlotte. Dimitri sait qu'ils prétendent être à Léningrad pour les œuvres de la peintre ou au nom de sa famille, mais il refuse obstinément d'y croire. Il estime, pour sa part, que les investigateurs ont quelque chose à voir dans les événements sinistres entourant la vie et la mort de Charlotte.

Il a constitué un dossier important sur tous les incidents qui se sont déroulés au Musée d'État et réuni les fichiers médicaux de plusieurs personnes rendues prétendument folles à cause des toiles. C'est également lui qui possède le rapport le plus détaillé sur la mort de Charlotte - lequel, tout en ne concluant pas de manière absolument définitive, démontre que Katarina pourrait être responsable de la mort de sa mère. Dimitri ne se sent pas particulièrement concerné par les raisons qui se trouvent derrière ces bizarreries. Il veut simplement que tout cela se termine. Et s'il peut avoir sous la main des boucs émissaires sur lesquels rejeter la responsabilité - comme les investigateurs - afin de faire disparaître tout ce qui a trait à Charlotte Geoffrey, il est tout à fait disposé à les utiliser.

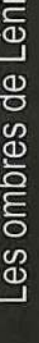
Si les investigateurs se mettent à parler d'art avec Dimitri, demandez-leur d'effectuer un test de Culture artistique (+20% si l'investigateur possède spécifiquement Peinture comme domaine d'expertise). S'il est réussi, les investigateurs se rendent compte que Dimitri n'est pas entièrement ce qu'il semble être - il en sait suffisamment sur l'art pour se faire passer pour un peintre auprès d'une personne ordinaire mais, pour un artiste chevronné, il apparaît comme un charlatan.

Exemple de dialogue : « C'est tellement triste, n'est-ce pas ? C'est la perte tragique d'un brillant esprit artistique. Je trouvais ses travaux exquis - Une étude en écarlate, en particulier, était ma peinture préférée. Aimiez-vous ses premières œuvres ou préfériez-vous ses peintures plus récentes, mes amis ? »

Information : Au cours de la conversation, Dimitri dira : « Avez-vous pris vos dispositions pour rencontrer Katarina, la fille de Charlotte ? Je crois qu'elle se trouve à l'Hôpital de la Révolution. Pauvre fille. Il me semble avoir entendu quelqu'un dire que c'est elle qui avait découvert le corps de sa mère. »







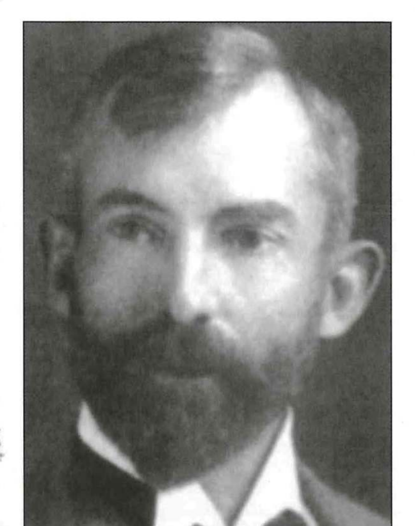
Guenrikh Rabohkov cadre du Parti communiste

Guenrikh est un homme sportif en pleine forme, au milieu de la trentaine, portant une barbe rase et ayant un certain penchant pour le langage grossier. Il a pris autrefois part à la Révolution d'Octobre et c'est un bolchevique fanatique. Il montre un grand respect pour la paperasse et la précision - en d'autres termes, un parfait bureaucrate.

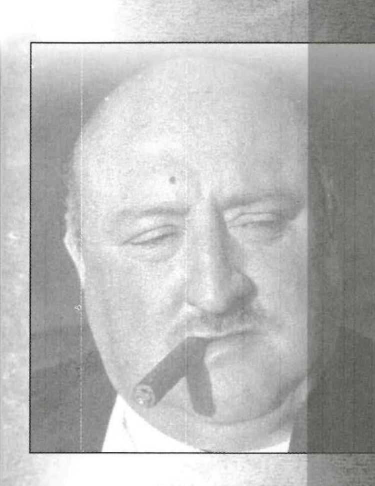
Bien qu'il ne l'admettra jamais, Guenrikh est responsable de l'organisation du service commémoratif et donc, indirectement, de la venue des investigateurs à Léningrad. C'est plus en raison de sa nature pratique que de tout autre sorte d'altruisme - il est conscient que Charlotte est bien connue dans la communauté artistique internationale et que se débarrasser simplement de son corps pourrait créer un incident, pour lequel il serait finalement reconnu responsable. Son objectif est de faire du service commémoratif de Charlotte quelque chose dans les règles, de respectable, et public. Après cela, il souhaite - par l'intermédiaire des investigateurs - faire sortir pour de bon l'ensemble de ses travaux hors de l'Union soviétique.

Exemple de dialogue : « Ah ? Vous êtes là ? Bon. J'espère que Youri a pris des dispositions pour que vous puissiez voir les peintures, da ? Sinon, assurez-vous que ce soit fait avant ce soir. Bien que ce soit un moment triste pour nous tous, les intérêts de l'État doivent passer avant notre douleur. »

Information : Au cours de la conversation, Guenrikh dira : « Certaines œuvres de Charlotte se trouvent toujours à sa datcha. Il avait été prévu de les placer dans le Musée dans le cadre d'une nouvelle exposition. Aujourd'hui, je pense qu'elles doivent être accueillies par vos galeries à l'Ouest, si le prix que vous proposez est bon. Mais vous devrez parler à son odieux serviteur, - si bête soit-il. »



Boris Churin Directeur des Arts



Boris est un vieux monsieur à forte corpulence, bien habillé, qui fume des cigares en permanence. C'est l'un des dirigeants du Théâtre Mariinsky et il est autant connu pour les spectacles de ballet exquis qu'il organise et ses créations chorégraphiques que comme coureur de jupons avec les danseuses de ses productions. Il a des manières brusques et pompeuses, se comportant avec autorité sur n'importe quel sujet, même lorsqu'il ne sait rien de ce dont on parle. Cependant, il est un sujet sur lequel Boris sait beaucoup de choses : le Culte d'Ithaqua. Tout comme Alexeï Orkonov, Boris est le descendant d'un membre du Culte originel. Pendant des années, il a gardé un œil sur Alexeï et sa famille et a utilisé ses relations avec Elena pour recueillir davantage d'informations sur les découvertes faites sous la datcha d'Orkonov. Lorsqu'il apprit que Charlotte avait retrouvé le Livre de l'Hiver Noir, il passa à l'action. Il convainquit Katarina, la plus jeune sœur d'Elena, de porter secrètement le médaillon à tête de loup en argent, conscient de l'effet qu'il aurait sur elle. Lorsque l'objet commença à transformer Katarina en vampire, Boris persuada la jeune fille d'attaquer sa mère et son père et de dissimuler pour lui le Livre jusqu'à ce qu'il puisse lui-même s'en emparer.

Si on lui demande pourquoi il assiste au service commémoratif, il déclare simplement qu'il lui paraissait normal que le Théâtre Mariinsky montre son soutien à la famille de Charlotte Geoffrey, puisque sa fille Elena « a été frappée par la douleur et ne pouvait y assister ». En cas d'insistance pour qu'il donne plus de détails sur le lieu où on peut trouver Elena, il fournit des réponses inhabituellement laconiques, précisant qu'elle « reste dans le Nord, en compagnie de sa famille ».

Exemple de dialogue : « Ah. Des étrangers dans un pays étrange, hein ? Mes condoléances pour cette perte qui vous touche. Tout Léningrad n'est cependant pas aussi sombre et triste. Venez tout à l'heure au Théâtre Mariinsky - si, si, j'insiste. C'est un endroit où l'on apprécie la beauté. »

Information : Au fil de la conversation, Boris mentionnera : « Pour être honnête, je ne me suis jamais beaucoup soucié des peintures de Charlotte. Trop macabres à mon goût. J'avoue que mes centres d'intérêt vont plus vers la littérature - Charlotte a-t-elle jamais discuté de littérature avec vous, par hasard ? »

Comme le service commémoratif tire à s a fin, et avant que les investigateurs prennent congé, deux rencontres spécifiques se produisent :

- Première rencontre : Un investigateur est approché par Guenrikh Rabohkov, qui lui donne une clé, en disant : « Ceci vous permettra de pénétrer dans la maison de Charlotte Geoffrey . Vous pourrez y examiner à votre guise les tableaux qui s'y trouvent, mais assurez-vous que rien, n'est-ce pas, ne disparaît de la maison. Soyez assuré que tout a été

soigneusement répertorié. Dites au valet de chambre, Jonas, que je vous ai envoyé, et les choses devraient bien se passer ».

- Deuxième rencontre : Un autre investigateur est approché par Vladimir Iejov, qui lui donne un petit médaillon en argent orné d'une tête de loup dont les yeux brûlent d'un feu ardent, en disant : « Je voulais rendre cet objet à Elena, mais elle est malheureusement absente. Il lui vient de sa mère. Elle le portait constamment, mais il a fini dans les mains de Katarina… J'ai eu un mal fou à l'enlever à cette petite fille. Si vous vous rendez au Domaine de Charlotte, pouvez-vous le confier à leur serviteur, Jonas ? Je suis certain qu'il sera alors entre de bonnes mains. »

Ceux qui examinent de près le médaillon (test de Sciences humaines : histoire ou de Culture artistique : orfèvrerie, -10%) l'identifient comme une relique d'Extrême-Orient très ancienne, originaire peut-être de l'Himalaya. Si l'investigateur a effectué un test de Sciences humaines : histoire, il peut déterminer que le médaillon a été confectionné au cours du IXe siècle. Ceux qui le regardent avec un œil plus exercé (test de Mythe de Cthulhu) le déterminent comme un symbole d'Ithaqua.
De là, l'endroit où se rendent les investigateurs est laissé à leur appréciation !

Scène 1 : Le Domaine Orkonov

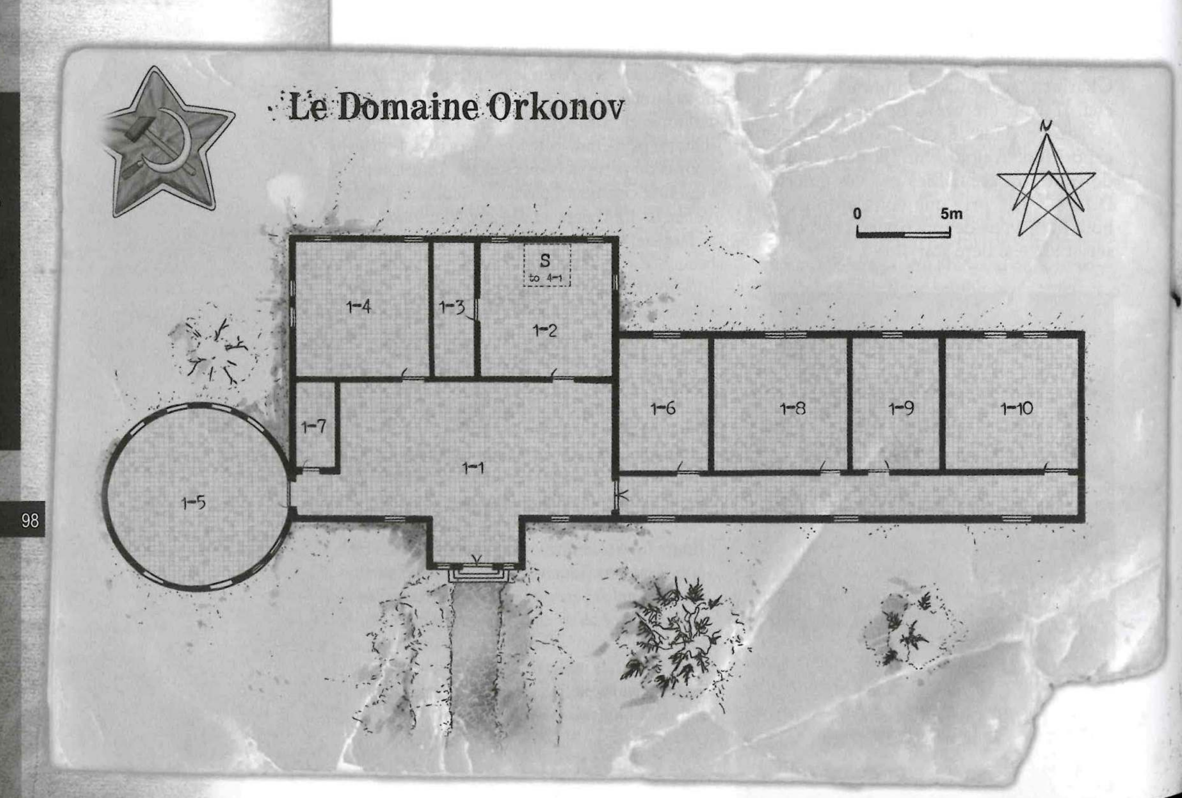
Le Domaine Orkonov est une petite maison isolée située à proximité de Léningrad. Sur un seul niveau, elle est construite en marbre, et possède une tour élancée - légèrement plus élevée que le reste de la maison - rattachée à l'aile ouest. Les matériaux constituant la demeure proviennent des ruines de l'ancienne église de Saint-Théodose. Plusieurs rangées de haies volumineuses entourent la maison et les fenêtres sont équipées de barreaux ou ont leurs volets fermés, à l'exception des vitraux ornant les murs de la tour.

Une maison inquiétante

Lorsque vous vous rapprochez de la maison, un frisson bien réel vous submerge, plus frais que le vent glacial. La bâtisse semble assez froide et dépouillée, à l'exception d'une lumière vacillante qui provient des fenêtres de la tour et d'une fumée pâle et grise qui s'échappe de la cheminée. L'allée menant de la route à la porte d'entrée a été très récemment déblayée et pelletée.

Toutes les portes de la maison sont fermées et verrouillées. La clé que Guenrikh Rabohkov a donnée aux investigateurs ouvre la porte d'entrée. Mais, s'ils frappent à la porte ou tirent la sonnette, Jonas, le valet de chambre de Charlotte, vient rapidement leur ouvrir.

Si Jonas ouvre la porte
[test de Santé Mentale en le voyant (0/1D3)]
La porte s'ouvre et vous vous retrouvez alors face à ce qui ne peut être appelé charitablement qu'un grand singe. La bête, qui fait environ



deux mètres et demi de hauteur, est habillée en maître d'hôtel, comme s'il s'agissait d'une plaisanterie grotesque. Ses mains velues glissent littéralement sur le tapis de l'entrée et ses muscles font presque éclater les coutures de son costume. Il ne porte pas de chaussures mais, par dessus le marché, a les pattes d'un singe.
« Bonjour à vous tous », dit-il lentement en hochant la tête. « Entrez et prenez place. Voulez-vous du thé ? La Maîtresse aimait toujours prendre le thé. »

Si les investigateurs entrent dans la maison par des moyens plus subtils, modifiez de manière appropriée cette description lorsqu'ils tomberont finalement par hasard sur Jonas dans la maison. Le gardien doit se sentir libre de les faire rencontrer Jonas au moment le plus opportun (ou le plus inopportun), en fonction de ce qui convient le mieux à l'aventure. Jonas ne semblera ni surpris ni bouleversé par cette intrusion des investigateurs dans la maison - son principal souci est que ses invités aient les rafraîchissements appropriés et qu'ils fassent attention au sang présent dans la cuisine.
Jonas est en fait un yéti. Tout investigateur ayant quelques connaissances rudimentaires sur ce genre de créatures (test de Sciences humaines : anthropologie ou de Sciences de la vie : biologie, -10%) peut déterminer qu'il est plus singe qu'homme. Un petit nombre du genre de Jonas - ceux qui sont jugés trop faibles ou maladifs pour devenir des guerriers - vivent comme domestiques au service des descendants du Culte d'Ithaqua. À un âge précoce, on leur perce de petits trous dans la tête, une opération qui les lobotomise et les rend dociles. Jonas possède effectivement une petite cicatrice que l'on peut apercevoir près du canal lacrymal de l'œil gauche, qu'il ne se souvient pas avoir reçue. Il est le dernier des serviteurs yétis nés pour servir le Culte.
Jonas répond avec joie à toutes les questions qu'on lui pose, mais il s'avère souvent de peu de secours, haussant simplement les épaules et disant : « Je ne sais pas ». Il ne ment jamais. Voici quelques questions auxquelles il peut répondre :
Où étiez-vous lorsque Charlotte est morte ? « J'étais dans la tour en train de mélanger les peintures pour la Maîtresse. Les vapeurs de ces peintures lui donnaient de mauvais rêves, tout au moins c'est ce qu'elle disait. J'ai entendu de nombreux cris dans la cuisine. Quand je suis arrivé sur les lieux, la Maîtresse était morte, le Maître était mourant, et la petite Katarina était sur leurs corps, en train de sangloter. »
Comment se fait-il que vous soyez encore ici ? « Où irais-je ? En outre, les bons policiers m'ont demandé de rester et de protéger la maison, du moins jusqu'à ce que la Maîtresse revienne à la maison. La Maîtresse a toujours été bonne pour moi. »
Pouvons-nous voir les peintures ? « Mais bien sûr ! Le bon Maître Youri, du Musée, m'a dit que c'était la raison pour laquelle vous viendriez. La plupart se trouvent dans l'atelier de la Maîtresse, dans la tour. Il y en a une autre dans le salon. Lorsque vous aurez décidé lesquelles vous prenez, vous devrez en parler à Maître Youri, c'est en tout cas ce qu'on m'a dit. »
Qu'êtes-vous exactement ? « Je suis... Je suis une personne comme vous, évidemment. C'est ce que le Maître m'a dit. Je viens des hautes montagnes, de loin les plus élevées du monde. Ils ont tous, là-bas, des poils comme moi, je pense ».
Pouvons-nous voir la cuisine ? « Oui, mais faites attention au sang. C'est ce que la police m'a dit. »
Le seul moment où Jonas se mettra vaguement en colère ou deviendra agité, c'est s'il aperçoit l'un des investigateurs porter le médaillon à tête de loup en argent que leur a donné Vladimir Iejov au service commémoratif. Si c'est le cas, Jonas commence à gémir et à cogner le sol de ses poings puissants. Il demande que le médaillon lui soit donné (« Donnez-moi la médaille ! Elle ne doit pas se trouver dans les mains d'un mortel ! Elle doit être cachée dans son sanctuaire ! »). Si les investigateurs ne lui donnent pas le médaillon, il ne se battra cependant pas pour l'obtenir, mais se sauvera en hurlant en direction de la tour (ou du salon, si les investigateurs se trouvent dans la tour). Si les investigateurs lui donnent le médaillon, il court à la chambre des maîtres et ouvre un coffre-fort dissimulé derrière un panneau de mur (cf. zone 1-8, Chambre des Maîtres, p. 103). Il dépose le médaillon dans le coffre sans se soucier de savoir si, oui ou non, les investigateurs le voient faire.
Le médaillon n'a (actuellement) aucun pouvoir réel, mais s'il est utilisé au cours de la Scène 6 (Le Temple Glacé du Khanat, p. 124), il pourrait avoir des conséquences désastreuses et catastrophiques pour les investigateurs.
En dehors de cela, Jonas donne aux investigateurs libre accès à la maison, rappelant simplement avec douceur de ne pas toucher au sang dans la cuisine, de ne rien casser, et offrant à tous sur demande du thé ou des spiritueux forts pour se rafraîchir.

Zone 1-1 - Le salon

Un salon bien sombre

Ce salon est sombre et criard : les murs sont recouverts d'un étrange papier peint pourpre et noir et le mobilier, quoique d'aspect riche, est entièrement réalisé en un acajou très foncé. Des flammes dansent dans la cheminée, mais le reste de la salle reste étrangement froid. Un tapis d'Orient recouvre le sol et un petit bar est situé près de la porte au fond à droite.
Une grande peinture est accrochée au-dessus du manteau de la cheminée.
Si l'un des investigateurs regarde de plus près cette peinture, voici ce qu'il voit, selon le moment où il regarde la peinture :

Jonas

CON	20	Endurance	99 %
DEX	18	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	90 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	19
Mouvement	8

Attaques
• Lutte 70%
dégâts spéciaux

Perte de SAN
0/1D3 points

Le Médaillon du Loup Mauvais Plohoy Volk (Плохой Волк)

Bien que ses véritables origines se soient perdues dans le temps, la plupart des érudits du Mythe de Cthulhu conviennent que l'artefact nommé « Médaillon du Loup Mauvais » a été forgé au cours du VIIe siècle dans les régions sauvages de Mongolie, très probablement par un culte magique associé à des sacrifices humains et à l'ingurgitation du sang des victimes. Le médaillon, pas plus gros qu'une noix, est forgé dans de l'argent pur et représente l'effigie d'une tête de loup montrant les crocs avec rage.

Si un humain porte le médaillon pendant un cycle complet de lune, le malheureux se transforme en un vampire assoiffé de sang. Ce vampire nouveau-né est également conduit vers la folie. Si un investigateur succombe à cette transformation, il perd immédiatement, à la fin du cycle lunaire et au moment où la transformation se produit, 20 points de Santé Mentale.

Le médaillon fournit également des pouvoirs magiques à son propriétaire, qui ont malheureusement un coût. Il fait gagner 3 Points de Magie supplémentaires à toute personne jetant un sort de type Invoquer/Contrôler ou Appeler/Congédier - ces points provenant donc du médaillon et non du lanceur. Cependant, à chaque fois qu'un sort de ce type est utilisé, le lanceur perd automatiquement 1D6 points de Santé Mentale. L'objet permet également à son porteur de lancer un sort de type Invoquer/Contrôler ou Appeler/Congédier en relation avec Ithaqua ou ses serviteurs (comme les Gnoph-Keh) sans avoir besoin de le connaître ou de l'avoir déjà appris à partir d'autres sources.

Première vision

Le tableau représente une belle femme vêtue d'une toge blanche sans fioritures, levant les yeux vers un arbre luxuriant. Un homme, vêtu d'une très belle tunique, est assis sur l'une des branches les plus basses. Il donne à la femme une pomme rouge mûre. Juste au-dessus de l'homme, un serpent dans une branche contemple la scène.

Deuxième vision

De manière singulière, la peinture représente une femme en toge blanche sans fioritures, levant les yeux vers un arbre mort. La chair du visage de la femme s'est altérée, révélant ses os et une masse d'asticots qui se tortillent. Un squelette, vêtu d'une tunique en lambeaux, est assis sur l'une des branches les plus basses. Il donne à la femme une pomme en décomposition. Le serpent qui se trouvait autrefois dans les branches supérieures a disparu.

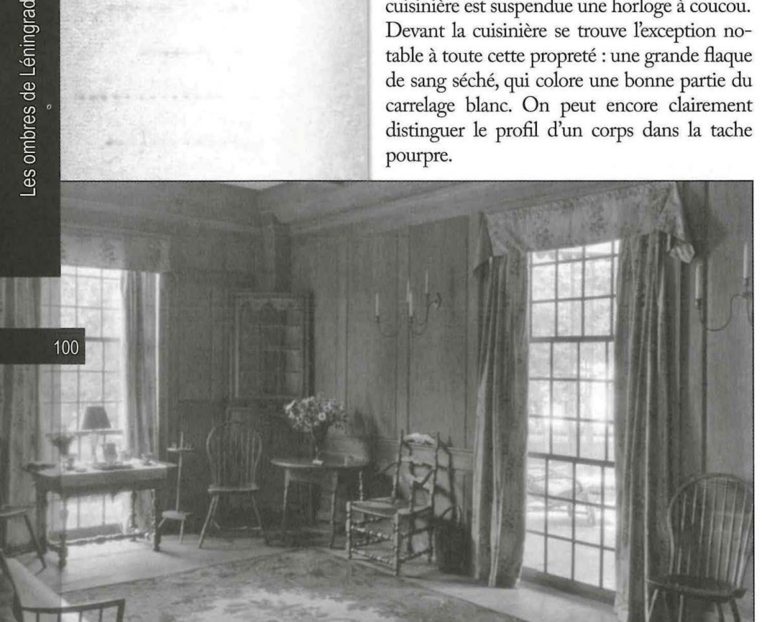
Un investigateur constatant ce changement doit immédiatement effectuer un test de Santé Mentale (0/1D3).

Si un investigateur regarde encore ultérieurement le tableau, la scène alterne entre la première et la deuxième vision. Une fois qu'il a réalisé un test de Santé Mentale pour avoir vu ce tableau, l'investigateur n'a plus besoin d'en effectuer de supplémentaire.

Zone 1-2 - Cuisine

Le lieu du drame

Une grande partie de la cuisine est claire, blanche et immaculée, comportant des placards garnissant les murs et une grande table installée au milieu de la pièce. Une pile de fine porcelaine et un grand couteau de cuisine ensanglanté sont posés sur la planche. Une cuisinière en fonte et deux réfrigérateurs sont positionnés contre le mur du fond. À côté de la cuisinière est suspendue une horloge à coucou. Devant la cuisinière se trouve l'exception notable à toute cette propreté : une grande flaque de sang séché, qui colore une bonne partie du carrelage blanc. On peut encore clairement distinguer le profil d'un corps dans la tache pourpre.



Si on le lui demande, Jonas souligne que le couteau de cuisine est celui qui a tué sa « Maîtresse Charlotte » et que la police assimile sa mort à un suicide, car elle s'est plongé ce couteau dans le cœur pour mettre un terme à sa vie. Il explique que, depuis que la police a enlevé le corps de la cuisine, personne d'autre n'est entré dans cette pièce.

Indices

Une inspection sommaire de la pièce ne donne rien d'intéressant. Cependant, un test de Trouver Objet Caché effectué près de la cuisinière permet de découvrir un couteau beaucoup plus petit gisant dessous. De la même manière que le couteau de cuisine posé sur la table, la lame de ce couteau est tachée de sang, tout comme le manche, qui porte clairement l'empreinte d'une petite main de la taille de celle d'un enfant.

Un test de Métier : serrurerie ou de Métier : mécanique effectué sur l'horloge à coucou révèle qu'elle est reliée à un mécanisme assez complexe dans le mur derrière elle. Si on la règle sur 23 heures 58 - deux minutes avant minuit - une trappe qui était jusqu'à présent dissimulée s'ouvre en coulissant dans le sol, révélant un escalier qui mène à l'ancienne église située en sous-sol (et à la scène 4, Retour au Domaine Orkonov, p. 116). Les investigateurs peuvent, sans cela, remarquer les contours de la trappe mais, étant donné la quantité de sang qui la recouvre, elle est tout de même difficile à détecter (Trouver Objet Caché -30%). En outre, un test de Sciences occultes ou de Langues : hiéroglyphes effectué sur l'horloge révèle que de minuscules hiéroglyphes égyptiens sont inscrits sous chacun des chiffres romains qui la composent. Si on les transcrit correctement, grâce à un test de Langues : hiéroglyphes -10%, les hiéroglyphes disent à peu près ceci :

La fin est proche et surviendra lorsque les vents froids du Nord souffleront une fois de plus avec force.

Zone 1-3 - Garde-manger

Un garde-manger bien rempli

Cette pièce est envahie, du sol au plafond, par des étagères. Des boîtes, des canettes, des sacs remplis de toutes sortes de nourriture, allant de la plus banale à la plus exotique, s'entassent sur les étagères, qui manquent de déborder.

Il n'y a rien ici d'intéressant pour les investigateurs.

Zone 1-4 - La salle à manger

Une salle à manger déjà dressée

Une longue table étroite en chêne occupe l'essentiel de l'espace de cette pièce. Dix chaises sont alignées tout autour, tandis que des plats de porcelaine fine et de l'argenterie raffinée sont posés devant, à chaque place.



Un candélabre vacillant se trouve, bien en vue, au centre de la table, en compagnie d'un bol de fruits frais.

Tout investigateur qui regarde attentivement la table remarquera que certains éléments de l'argenterie manquent. Certains policiers chapardeurs sont en effet répartis avec au cours de leur enquête. Si on le questionne, Jonas ne sait rien à ce sujet, mais il semble intrigué par la disparition de cette argenterie.

Indices

Un morceau de papier froissé se trouve sous la table de la salle à manger. Si les investigateurs le découvrent (test de Trouver Objet Caché), donnez-leur le Document C cidessous. Ce qu'on peut y lire fait référence à l'implication présumée de Katarina dans la mort de sa mère, ainsi qu'aux soupçons (erronés) quant à la culpabilité de Vladimir Iejov.

Vous regardez les peintures, n'est-ce pas ?

Toute œuvre peinte par Charlotte Geoffrey dans cette aventure est pour l'essentiel un portail entre le monde des mortels et d'autres sombres dimensions. Chaque fois que l'on regarde l'une de ces toiles, ce qu'elle représente peut se modifier, ou quitter la peinture et entrer dans le royaume des humains.

A chaque entrée d'un investigateur dans une pièce contenant un tableau de Charlotte Geoffrey, le gardien doit noter s'il jette un coup d'œil à la peinture - puis regarde de nouveau ce tableau ultérieurement. Cela indiquera si oui ou non la peinture a changé et si un test de Santé Mentale est nécessaire. C'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît : si l'investigateur fait quoi que ce soit après avoir regardé un tableau (s'il parle, par exemple, à un autre investigateur, prend un verre, etc.), supposez que son attention a été détournée de la peinture et que les choses auront donc changé la prochaine fois qu'il la regardera. C'est seulement si un investigateur déclare expressément qu'il donne à une peinture toute son attention qu'aucun changement ne se produira (et même alors, il pourrait y avoir des exceptions).

Pour plus de commodité, chaque peinture présentée dans cette aventure propose une courte liste des changements qui se produisent à chaque visionnage, ainsi que les tests de Santé Mentale qui pourront s'avérer nécessaires.

Léningrad - Document C

- blessures qui présentent des contradictions — trop nombreuses pour avoir été auto-infligées ? Le suicide semble peu probable.

- Légères blessures au couteau, dans la cage thoracique et les avant-bras. Par quelqu'un positionné plus bas ou plus petit ? Suggère la plus jeune fille (Katarina), mais semble peu probable.

- Deux plaies sur le cou de la victime — ÉTRANGE.

- Notes récupérées dans le bureau indiquent correspondance avec un certain Vladimir Iejov, qui semblait porter un intérêt obsessionnel pour son art. Nécessité d'interroger Iejov — semble qu'il soit impliqué ou connaisse des informations pertinentes.

- Où se trouve la deuxième fille ? Nécessité de l'interroger aussi.



Zone 1-5 - Atelier de Charlotte Geoffrey dans la Tour

Un atelier plein de surprises

L'atelier de Charlotte Geoffrey est en plein désordre. Des toiles vierges en lambeaux gisent par terre, de même que toute une gamme de pots de peinture cassés. Des gribouillages au fusain et des esquisses au crayon sont éparpillés sur le sol et en travers d'un grand bureau à cylindre, certains déchirés par la moitié, d'autres partiellement brûlés, tous, en tout cas, endommagés d'une façon ou d'une autre.

Ce qui suit a été griffonné sur le mur au moyen d'une peinture bleu foncé, avec des lettres d'une hauteur de presque un mètre :

AIDEZ-MOI JE NE PEUX PLUS CONTENIR LE FROID

Au centre de la pièce, un tableau, recouvert d'une bâche, est posé sur un chevalet. Un tabouret git, cassé, devant la peinture.

Si les investigateurs ôtent la bâche, voici ce qu'ils voient, en fonction du moment où ils regardent la peinture :

Première vision

Le tableau représente un jeune homme vêtu d'une tunique incrustée de pierreries et portant une couronne, regardant fixement l'entrée d'une grotte obscure. Il tient un sceptre dans une main.

Deuxième vision

De manière singulière, le tableau dépeint un vieil homme aux longs cheveux blancs, vêtu d'une tunique de mendiant, regardant fixement l'entrée d'une grotte obscure. Il tient un grand os jauni dans une main. De sinistres yeux lumineux le scrutent depuis la grotte. Aux bords de la peinture, il vous semble apercevoir de grands humanoïdes poilus se préparant à attaquer. Toutefois, vous n'êtes pas certains de saisir parfaitement s'ils envisagent d'attaquer le vieil homme ou de vous assaillir en lieu et place.

Un investigateur constatant le changement doit immédiatement effectuer un test de Santé Mentale (1/1D4).

Si les investigateurs regardent le tableau ultérieurement, la scène alterne entre la première et la deuxième vision. Une fois qu'un test de Santé Mentale a été effectué pour ce tableau, des jets ultérieurs ne sont plus nécessaires.

Toutefois - à la discrétion du gardien - si les investigateurs explorent les différentes pièces de la maison et perdent la trace de Jonas, n'hésitez pas à utiliser la description suivante s'ils se rendent compte qu'ils ne savent pas où est allé Jonas et décident d'aller chercher l'étrange maître d'hôtel :

Vision spéciale

Le tableau représente une abominable créature simiesque portant les vêtements mal ajustés d'un maître d'hôtel et regardant fixement l'entrée d'une grotte obscure. Elle tient à la main une lanterne à gaz. Bien que cela soit normalement impossible, la créature se retourne vers vous et vous sourit. Il s'agit de Jonas.

Les investigateurs remarquant ce changement particulier doivent immédiatement effectuer un test de Santé Mentale (1/1D4), indépendamment du fait qu'ils en ont, ou non, déjà réalisé auparavant pour ce tableau. Si le gardien utilise cette option, les investigateurs ne devraient plus jamais croiser Jonas.

Indices

Les investigateurs qui fouillent à fond l'atelier de la tour peuvent découvrir un ensemble de peintures conservées dans un coffret verrouillé recouvert de cuir (test de Trouver Objet Caché -10%). S'ils ouvrent avec soin ce coffret (test de Métier : serrurerie), ils découvrent les peintures enchantées que Charlotte utilisait pour créer ses œuvres sinistres, accompagnées de cette note énigmatique :

Trouvées dans l'église. Peut-être la main du destin ?

Si les investigateurs, sans s'embarrasser de fioritures, cassent le coffret pour l'ouvrir, les pots contenant les peintures sont alors brisés, ce qui les détruit et rend illisible la note énigmatique. L'ensemble complet de peintures se compose de seize pots, chacun contenant une couleur différente qui parcourt tout le spectre.

Zone 1-6 - Chambre d'amis

Une vieille histoire

Cette pièce exiguë contient un petit lit soigneusement fait et un coffre en bois posé à côté. Un petit bureau, lui aussi en bois, et une chaise, recouverts de tout un fouillis de papiers et de documents, sont installés également à côté du lit. Une photo encadrée est posée sur le bureau.

Les investigateurs examinant les différents objets présents dans cette pièce en conclu-

ront que la photographie est un portrait de Charlotte Geoffrey plus jeune, tenant dans ses bras sa fille nouveau-née Katarina, se tenant debout à côté de sa fille Elena, de son mari Alexeï, et de son frère Justin. La photo est datée de 1918. Une inspection rapide des documents montre qu'ils appartenaient à Justin Geoffrey et comprennent quelques-unes des lettres personnelles qu'il avait envoyées à divers amis dans le monde.
Un test de Mythe de Cthulhu rappellera que Justin Geoffrey est l'auteur du Peuple du Monolithe, un recueil bien connu de poésie sombre, tandis qu'un test de Sciences occultes confirmera seulement qu'il s'agit d'un poète ayant écrit un recueil de poésies dérangeantes qui, plus tard, est devenu fou et s'est suicidé.

Indices
Les tiroirs inférieurs du bureau sont verrouillés, mais les investigateurs peuvent facilement y remédier grâce à un test de Métier : serrurerie. S'il est réussi, ils découvrent deux choses qui méritent d'être notées.
La première est une série de lettres échangées entre Justin et Charlotte Geoffrey. Cette correspondance évoque les ouvrages écrits par un savant en occultisme nommé Friedrich Wilheim Von Junzt. Les lettres ont été envoyées entre 1919 et 1921. Bien qu'elles en mentionnent rarement les détails, on peut trouver, de-ci de-là, à travers les missives, des références à Ithaqua, « les puissances du Nord », et au yéti. Les lettres font également référence au fait que relâcher lesdites « puissances du Nord » serait possible si on retrouvait les ruines d'une certaine église. Il faut près d'une heure à l'investigateur qui lit les courriers pour arriver à comprendre cela - un simple coup d'œil rapide ne révèle rien qui soit d'un quelconque intérêt.
La seconde est une copie du Peuple du Monolithe, écrite de la main de l'auteur.

Zone 1-7 - Chambre du serviteur

Une chambre spartiate
On peut apercevoir un grand lit en acier près de la fenêtre de cette chambre. Une malle se trouve à côté. Quelques dessins bruts reposent sur la malle. En-dehors de cela, cette chambre spartiate contient peu de choses intéressantes.

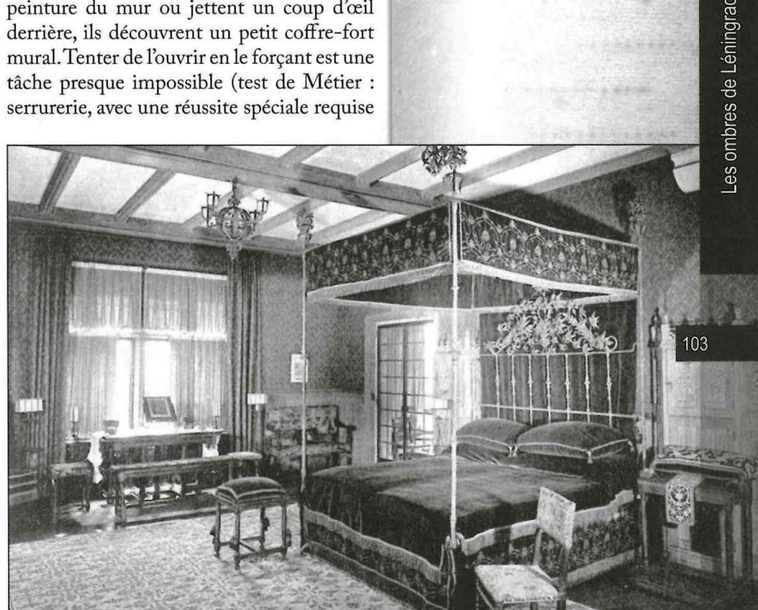
Les dessins ne possèdent aucune propriété occulte, ce sont des reliques de temps plus heureux. Ils ont été tracés par Katarina, et représentent la fille cadette de Charlotte et Jonas jouant ensemble dans des champs parsemés de fleurs. En-dehors de cela, il n'y a là rien d'intéressant pour les investigateurs.

Zone 1-8 - Chambre des Maîtres

Une vaste chambre sens dessus dessous
Un grand lit à baldaquin est situé à l'extrémité de cette chambre, une petite table de chevet d'un côté, une grande étagère à livres de l'autre. Deux commodes se trouvent à l'extrémité opposée de la pièce. Les tiroirs en ont été retirés, et des vêtements sont éparpillés partout sur le sol. De même, la penderie contiguë à la salle semble avoir été mise en pièces, et contient des habits dispersés donnant sur le reste de la chambre.
Un grand miroir surplombant l'une des commodes est brisé et des morceaux de verre sont disséminés tout autour. Un petit tableau est accroché au-dessus de l'autre commode.

Quelques inspecteurs de la police de Léningrad ont fouillé cette pièce, non dans le but d'y trouver des indices, mais à la recherche d'objets de valeur que la famille Orkonov aurait pu posséder. Une fouille rapide des commodes (test de Trouver Objet Caché) révèle deux petites boîtes à bijoux en bois qui ont été complètement vidées de ce qu'elles pouvaient contenir. Si on l'interroge à ce sujet, Jonas raconte aux investigateurs que la police a examiné la salle « très, très longtemps », mais qu'il ne sait pas pourquoi.
Heureusement pour les investigateurs, la peinture accrochée au-dessus de la deuxième commode fut peinte par Charlotte Geoffrey de bonne heure dans sa carrière artistique et est parfaitement normale. Elle représente une figure fantomatique flottant au-dessus d'un jeune enfant qui joue dans la neige.

Indices
Toutefois, si les investigateurs retirent la peinture du mur ou jettent un coup d'œil derrière, ils découvrent un petit coffre-fort mural. Tenter de l'ouvrir en le forçant est une tâche presque impossible (test de Métier : serrurerie, avec une réussite spéciale requise



Le Peuple du Monolithe

En anglais, recueil de poèmes de 17 x 10 cm, relié en bougran rouge sombre. Le poème qui donne son titre au recueil est considéré comme le chef-d'œuvre de Justin Geoffrey.
Complexité : délicat (30 %)
Durée : jours
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : aucun

pour le test), mais on peut facilement demander à Jonas de l'ouvrir grâce à un test de Persuasion ou de Baratin. La combinaison du coffre-est : 4-8-15-16-23-42.

En outre, si les investigateurs montrent à Jonas le médaillon à tête de loup en argent et qu'il parvient à l'obtenir, il amène immédiatement le médaillon dans cette chambre pour le mettre en sécurité dans le coffre. Les investigateurs qui ont l'idée de suivre Jonas peuvent alors en noter sans difficulté la combinaison.

Le coffre-fort contient plusieurs piles assez hautes d'argent liquide - 50 000 roubles en tout (10 000 $ américains). On y trouve en outre plusieurs documents ayant trait aux peintures récentes qui ont été vendues au Musée d'État, accompagnés des factures correspondantes. Les investigateurs qui passent plus d'une heure à éplucher ces factures remarquent que l'essentiel de cette correspondance liée aux peintures de Charlotte était adressée à Vladimir Iejov, qui semble avoir effectué son travail avec un grand intérêt.

Zone 1-9 - Salle de bains

Une salle de bains comportant une baignoire au luxe démesuré

Une grande baignoire blanche remplit l'essentiel de l'espace de cette pièce. Certaines de ses parties sont dorées à l'or fin, ce qui en fait un objet de luxe convenant à un roi - ou un tsar. À côté d'elle se trouvent un lavabo et une toilette, beaucoup plus simples et moins recherchés. Une armoire à pharmacie est installée au-dessus du lavabo ; un miroir, accroché à côté d'elle, a été brisé.

Il n'y a rien ici d'intéressant pour les investigateurs.

Zone 1-10 - Chambre des enfants

Une chambre d'enfants

Un petit lit à baldaquin, comportant des draps roses, est installé près de la porte en compagnie d'une petite commode. De nombreuses poupées et animaux en peluche sont posés sur le lit. À travers une fente dans la porte de la penderie située à côté de ce lit, vous apercevez toute une collection de robes, de manteaux, et de chaussures allant à une jeune fille.

Dans le coin opposé de la pièce se trouve un lit légèrement plus grand. Une table de nuit est placée à côté, sur laquelle se trouve une veilleuse. Un bureau à cylindre est positionné également à proximité de ce plus grand lit, fermé et nu. Cette partie de la pièce semble être inutilisée depuis un certain temps.

La salle était autrefois la chambre d'Elena et de Katarina. Lorsqu'Elena est partie rejoindre le Théâtre Mariinsky, c'est simplement devenu le domaine et la salle de jeux de Katarina.

Indices

Bien que le bureau d'Elena soit verrouillé, il est facile de le forcer (test de Métier : serrurerie +10%). À l'intérieur, les investigateurs peuvent découvrir un certain nombre de lettres échangées avec Boris Churin, l'un des dirigeants du Théâtre Mariinsky, ainsi que plusieurs candidatures d'Elena pour devenir danseuse de ballet au théâtre. Si les investigateurs prennent une heure ou plus pour lire attentivement ces lettres, ils découvrent que l'intérêt de Boris pour Elena semble loin de n'être que professionnel. Elles indiquent qu'il parait particulièrement intrigué par ses parents et par la période où elle a vécu dans la maison. Elena a séjourné

Léningrad - Document D



{Une famille heureuse}

dans un internat pendant un certain temps pour étudier le ballet et selon les lettres, son retour à la maison au cours de l'année écoulée est intéressant.

En outre, à la discrétion du gardien - s'il semble peu probable que les investigateurs se dirigent vers l'Hôpital de la Révolution ou s'ils l'ont déjà visité mais n'ont pas réussi à y trouver le Document D (page précedente) - le gardien peut laisser les investigateurs découvrir le Document D en fouillant le lit de Katarina parmi tout un tas de jouets (test de Trouver Objet Caché +10%). Sinon, ce document doit être mis de côté pour la Scène 2 (L'Hôpital de la Révolution, p. 105).

Conclusion de la Scène 1

Après avoir exploré la maison (et en supposant qu'ils n'ont pas déjà arpenté le sous-sol et la Scène 4), les investigateurs devraient être dirigés soit vers l'Hôpital de la Révolution pour rechercher des réponses auprès de la fille de Charlotte, Katarina, ou du mari, Alexeï, soit au Musée d'État pour en apprendre davantage au sujet de ses peintures. Le gardien doit laisser les investigateurs aller là où ils le jugent utile ; cependant, s'ils ne semblent pas avoir les idées claires sur ce qu'il faut faire ou sur l'endroit qu'il leur faut rejoindre, les pousser dans l'une de ces directions est probablement une bonne idée. S'ils semblent bloqués, faites-leur livrer un télégramme au Domaine - le télégramme sera envoyé par Vladimir Iejov, qui les invite au Musée d'État, le lendemain en fin d'après-midi, après les heures normales d'ouverture, pour une visite spéciale des peintures de Charlotte.

Scène 2
L'Hôpital de la Révolution

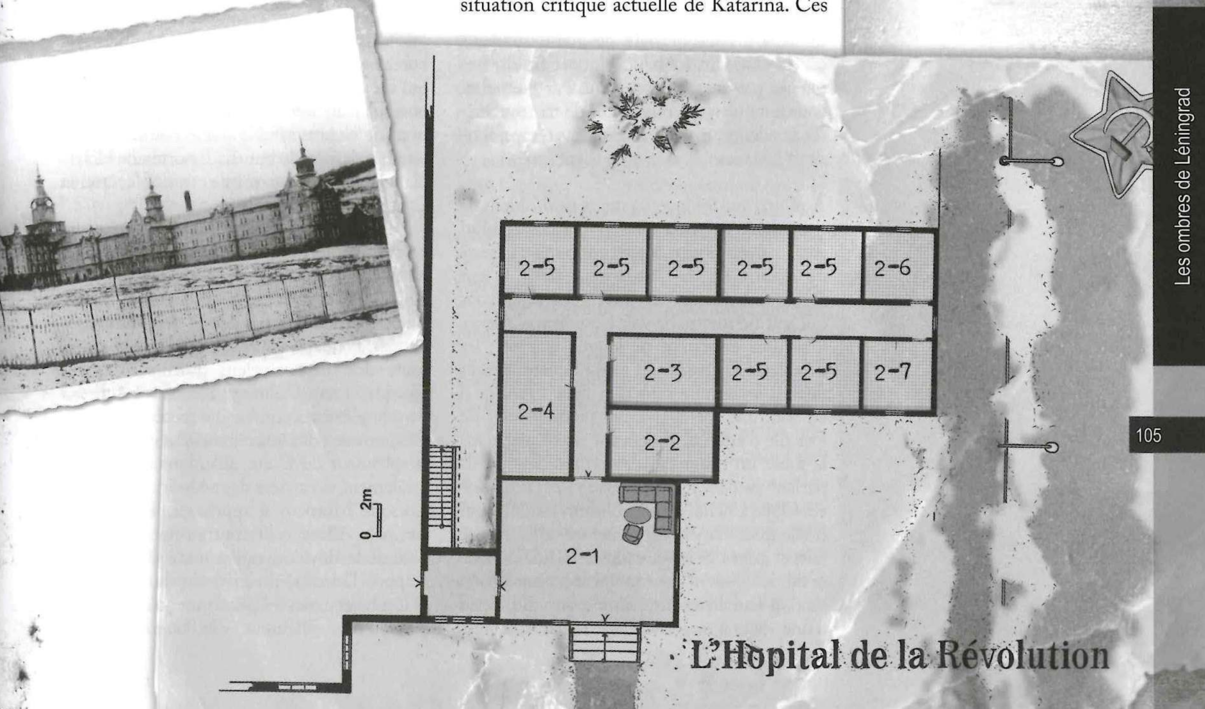
L'Hôpital de la Révolution est un grand bâtiment lugubre où les malades et les infirmes de Léningrad se rendent afin de subir un traitement médical. Son infâme aile nord fait également office de sanatorium pour les malades mentaux. Depuis récemment, celle-ci est saturée de patients, certains véritablement fous, et d'autres seulement les ennemis malheureux de l'État soviétique.

Résumé de la Scène

La police et la Guépéou de Léningrad sont au courant de la plupart des faits entourant le décès prématuré de Charlotte. Ils savent que sa fille Katarina est la véritable meurtrière de sa mère (vrai) et que c'est elle qui l'a poignardée à mort (essentiellement vrai). Ils savent également que la jeune fille a énucléé les yeux de son père avec le même couteau (vrai) et l'a rendu fou (faux, car il était déjà fou, mais le débat sémantique n'a ici aucun sens).

La vérité est que le gouvernement soviétique ne s'intéresse pas particulièrement aux faits. Il veut simplement, si l'on peut dire, que le scandale soit étouffé (ce qui explique pourquoi la mort de Charlotte a été mentionnée comme un suicide), et que sa fille meurtrière soit, le plus rapidement possible, emmenée hors d'Union soviétique. Si aucun membre de l'Ouest n'en veut, le gouvernement se contentera de la laisser pourrir dans un asile d'aliénés appartenant à l'État.

Toutefois, une partie du Culte d'Ithaqua maintenant ressuscité est conscient de la situation critique actuelle de Katarina. Ces



adorateurs n'ont pas du tout l'intention de la laisser enfermée à l'Hôpital de la Révolution. La petite fille fait désormais partie intégrante de leurs plans et ils ont l'intention de l'emmener aussi vite que possible au Temple Glacé du Khanat (cf. scène 6, Le Temple Glacé du Khanat, p. 124). À cette fin, plusieurs membres du Culte ont infiltré l'Hôpital de la Révolution, dont le Dr Kirill Morozov, qui a remplacé le véritable médecin traitant de la jeune fille, et plusieurs adorateurs, qui ont pris la place d'infirmiers de l'hôpital. Ils ont l'intention, dès la nuit tombée, au moment où, en fin de journée, l'Hôpital de la Révolution ferme officiellement ses portes, de faire disparaître Katarina et de l'emmener en direction du Temple Glacé.
Une grande partie de l'action qui traverse la Scène 2 se base sur l'idée que les investigateurs viennent à l'Hôpital de la Révolution durant la journée en essayant de rendre visite à la jeune fille selon la procédure hospitalière habituelle. Si les investigateurs préfèrent s'infiltrer discrètement dans l'hôpital au cours de la nuit, le gardien doit simplement modifier les zones (en particulier la Zone 2-5) en suivant les indications qui y sont données, les investigateurs découvrant pour l'essentiel le Dr Morozov et ses disciples adorateurs en plein milieu de l'opération de libération de Katarina.

Zone 2-1 - Réception, aile nord

Un accueil qui nécessite une bonne dose de patience

Lorsque vous pénétrez dans l'hôpital et échappez ainsi au froid glacial de l'extérieur, vous vous retrouvez au milieu d'une foule de gens tristes et apathiques, pour la plupart vêtus en gris. La majorité est en train de suivre de longues queues, attendant de parler au personnel médical installé derrière de grands bureaux ou est assis sur des bancs durs et froids. Les queues progressent lentement. Par moments, vous entendez des murmures de tristesse briser le silence, mais la plupart du temps, l'endroit vous semble bien trop silencieux.

À moins que les investigateurs ne décident de couper une queue et essayent d'y aller au bluff pour passer devant les réceptionnistes (tests de Baratin ou de Persuasion, -10%), il leur faut faire la queue pour obtenir le rendez-vous qui leur permettra de voir Katarina ou Alexeï. C'est une entreprise de longue haleine ; les investigateurs passeront jusqu'à quatre heures debout à attendre sans rien faire. Quoi qu'il en soit, une fois arrivés au premier rang de leur file d'attente, ils peuvent remarquer, dans la foule, un visage familier au moment où ils parlent avec les réceptionnistes (test de Trouver Objet Caché -10%) - Dimitri Skoblin, qui essaie discrètement de garder un œil sur leurs faits et gestes. Si les investigateurs lui font face et lui demandent pourquoi il se trouve à l'hôpital, il leur livre une piètre excuse à propos d'une visite à sa grand-mère malade (un test réussi de Psychologie révèle que cette affirmation est complètement fausse). Si sa ruse échoue, Dimitri prend rapidement congé des investigateurs et sort de l'hôpital.
Une fois qu'ils sont en capacité de parler avec les réceptionnistes, les investigateurs n'ont pas de mal à avoir accès à Katarina ou à son « nouveau médecin », le Dr Kirill Morozov, à condition qu'au moins l'un d'entre eux puisse expliquer le lien personnel qu'il entretenait avec Charlotte Geoffrey. Si ce n'est pas le cas, il est toujours possible de rencontrer Katarina et son médecin, mais cela demande alors, soit un peu plus de charme (test de Persuasion -10% ou +20% si les investigateurs laissent entendre qu'ils connaissent Guenrikh Rabohkov ou Youri Kamzanov), soit un pot de vin (500 roubles, soit 100 dollars). À ce stade, les investigateurs peuvent apprendre qu'Alexeï est non seulement fou, mais également aveugle - ses yeux lui ayant été ôtés, sans doute par son agresseur. On leur signale que les tentatives pour lui parler se sont révélées infructueuses.
Lorsqu'il est établi que les investigateurs vont pouvoir rencontrer soit Katarina, soit son médecin, l'une des réceptionnistes mentionne que le Dr Morozov n'a pris en charge le cas de Katarina que ce matin même. Si les investigateurs l'interrogent davantage à ce sujet, elle leur dit seulement que l'ancien médecin de la jeune fille est tombé subitement malade et que le Dr Morozov est un « spécialiste en psychologie » venu spécialement de Moscou pour prendre soin d'elle. Pour autant qu'ils le sachent, c'est la réalité.

Zone 2-2 - Bureau du Dr Morozov

Une rencontre ambivalente

La plaque sur la porte indique clairement : « Bureau du Dr Tretyak », mais les réceptionnistes qui vous ont envoyés ici vous assurent que vous pourrez y trouver le Dr Morozov. Le bureau est minuscule, exigu, rempli de papiers qui débordent des classeurs et des tiroirs du bureau. L'air est saturé de fumée. Un petit homme chauve affublé d'une barbiche noire est assis derrière le bureau. Il porte une blouse blanche et, lorsque vous entrez, il écrase sa cigarette dans un cendrier.
« Salut, camarades », dit-il. « Vous êtes ici pour voir la jeune Katarina, da ? Je vous aiderai du mieux que je le peux. »
Kirill Morozov était autrefois médecin, mais il n'a pas pratiqué son art depuis de nombreuses années. Pendant ses études, il a croisé sur sa route des textes anciens obscurs évoquant Ithaqua et son Culte qui l'ont fasciné. Il y a de cela plusieurs années, il a rencontré Alexeï Orkonov et a dès lors consacré sa vie à rétablir la splendeur du Culte, abandonnant presque totalement sa carrière de médecin.
Lorsque Morozov a appris que Katarina et son père Alexis avait été transportés à l'Hôpital de la Révolution, il a tenté sa chance. Il a appris l'identité du médecin de Katarina à l'Hôpital et a réussi à glisser un poison dans la boisson du malheureux - rien de mortel, mais

un produit en dose suffisante pour le rendre extrêmement malade pendant plusieurs jours. Avec quelques faux documents et pots de vin glissés adroitement, Morozov s'est introduit à l'hôpital comme médecin remplaçant, dans le service de psychiatrie. Même si le subterfuge ne pourra pas durer longtemps, il est suffisant pour que Morozov parvienne à ses fins.
Pendant la discussion des investigateurs avec Morozov, il parle vite et reste très évasif. Il est prêt à les laisser parler à Katarina - ou, s'il peut gérer cette situation, un seul d'entre eux -, mais pour un temps très bref. Il joue la comédie, arguant du fait que la jeune fille est « en état de choc » et « extrêmement épuisée », et qu'elle a besoin de beaucoup de sommeil. Il semble entièrement disposé à laisser les investigateurs revenir le lendemain pour parler à Katarina et propose même de la libérer et de la laisser sous leur garde ce jour-là, mais en aucun cas il n'énonce l'idée de les laisser quitter ce jour même l'Hôpital de la Révolution en compagnie de l'enfant.
Si on l'interroge à propos d'Alexeï Orkonov, Morozov est un peu méprisant sur l'homme (« C'est sans espoir. Oubliez-le ») et ne fournit aux investigateurs aucun détail sur son état de santé. Toutefois, s'ils insistent, il propose à contrecœur de les accompagner. De même, s'ils lui demandent des détails précis sur l'état de santé de Katarina, Morozov devient peu loquace et ne fournit aucune information. Si les investigateurs ont commencé à insister auprès de Morozov pour obtenir des informations et qu'il essaie de leur fournir des réponses évasives, faites-leur effectuer un test de Psychologie - une réussite signifie qu'ils savent avec certitude que quelque chose cloche dans son histoire.

Indices

Au sommet de la paperasserie posée sur le bureau se trouve le vrai rapport du coroner sur Charlotte Geoffrey (test de Trouver Objet Caché +10%). Si Morozov remarque que les investigateurs lorgnent sur ce rapport, il s'empresse de le saisir et le range dans un tiroir de bureau. En ce cas, un investigateur adroit (test de Dissimulation -10%) peut saisir le rapport sans que Morozov s'en aperçoive.
Le rapport du coroner confirme ce que les investigateurs peuvent avoir déjà déduit : c'est Katarina qui a tué sa mère. Toutefois, il ajoute un détail troublant : le corps de Charlotte a également été entièrement vidé de son sang.

Zone 2-3 - Bureau du Dr Rybine

Lorsque les investigateurs passent devant le bureau du Dr Rybine, faites-leur effectuer un test d'Écouter. S'ils le réussissent, voici ce qu'ils voient :

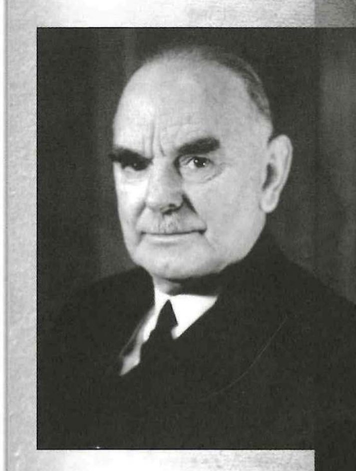
Un appel au secours

Alors que vous passez devant la porte en verre dépoli d'un bureau, vous entendez vaguement quelqu'un vous appeler : « Entrez ! Vite, je vous en prie ! C'est une question de vie ou de mort ! »

Si, alors qu'ils sont accompagnés du Dr Morozov, les investigateurs semblent vouloir obéir à cette injonction, le faux docteur leur envoie une réplique cinglante : « Voulez-vous voir Katarina, oui ou non ? Cessez de gaspiller mon temps et allons-y ! ». S'ils tiennent malgré tout à voir le Dr Rybine, le Dr Morozov tourne les talons et retourne à son bureau en fulminant, refusant désormais de les laisser rencontrer Katarina. Il appelle également des aides-soignants pour qu'ils escortent les investigateurs à l'extérieur de l'hôpital. Les aides-soignants en question sont bien entendu les adorateurs qui se cachent plus loin dans l'aile de l'hôpital.
Si un ou deux investigateurs s'éclipsent discrètement sans être remarqués du Dr Morozov (test de Dissimulation +10%) et se glissent dans le bureau du Dr Rybine (ou si les investigateurs se baladent simplement dans l'aile nord de leur propre chef et passent devant le bureau du Dr Rybine), voici ce qu'ils voient :

Le Dr Rybine

Ce bureau est propre et net, bien que des piles et des piles de dossiers kraft recouvrent une grande partie de la table de chêne qui occupe l'essentiel de l'espace de cette pièce. Un vieil homme est assis derrière le bureau, l'air gravement préoccupé. Il vous fait signe de fermer la porte.
« Camarades », dit-il à voix basse, « Vous êtes ici à propos de la jeune fille, hein ? La jeune Katarina ? Car il y a beaucoup choses que vous devriez savoir. L'impie l'enserre de toutes parts ; je le sais parfaitement ! »



Le Dr Mikhaïl Rybine fait partie des meubles au sein de l'Hôpital de la Révolution, où il est médecin depuis presque quarante ans et a autrefois servi la famille du tsar et d'autres nobles, à l'époque où l'Hôpital de la Révolution s'appelait l'Hôpital de la Réforme et où Léningrad s'appelait encore Saint-Pétersbourg. Pourtant, en quarante années de carrière, le Dr Rybine n'a jamais vu un cas comme celui de Katarina Orkonov.
Il raconte rapidement aux investigateurs qu'il ne comprend pas pourquoi la mort de Charlotte Geoffrey est considérée comme un suicide - il estime pour sa part, que c'est Katarina qui a assassiné sa mère. Lorsqu'on lui demande des preuves de cette assertion, il admet qu'il n'en a pas. Cependant, il sait que la jeune fille a attaqué au moins trois aides-soignants depuis son admission et a presque déchiqueté la gorge de l'un d'entre eux avec ses dents (« La jeune fille est avide de sang », dit-il. « Sang ! Sang ! Comment elle prononce ce mot ! »).
Il pense aussi que le Dr Morozov est un imposteur mais, une nouvelle fois, il n'en a pas la preuve. Cependant, il dit qu'il juge que les connaissances médicales de Morozov sont, au mieux, ténues, et que celui-ci prétend avoir été à plusieurs reprises dans certaines écoles et colloques de médecine, affirmations que le Dr Rybine sait être soit peu probables, soit impossibles.

Quatre adorateurs déguisés

CON	15	Endurance	75 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	14	Puissance	90 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Mouvement	5

Attaques

• Matraque 40%
1D6 points de dégâts + impact

Indices

Une fois que le Dr Rybine a terminé d'exposer ses théories aux investigateurs, ils ont un temps limité pour lui poser d'autres questions (à moins qu'ils ne prennent des dispositions pour le rencontrer à l'extérieur de l'hôpital, peut-être plus tard dans la soirée). En effet, au fur et à mesure de la conversation, le vieux médecin se met à parler de plus en plus fort et s'agite davantage, ce qui attire d'abord l'attention des adorateurs « aides-soignants » de l'aile, puis celle du Dr Morozov. Permettez au Dr Rybine de répondre à trois questions avant que le Dr Morozov n'apparaisse à la porte en demandant à lui dire un mot en privé - et alors, l'un des infirmiers de Morozov emmène son confrère loin, très loin ; on ne le reverra plus jamais.

Voici quelques-unes des questions auxquelles le Dr Rybine peut répondre. Le gardien doit se sentir libre d'ajouter d'autres connaissances possibles afin de contribuer à faire avancer l'enquête :

• Où se trouve Katarina ? « Cellule 5B. Au bout du couloir. Je peux vous y emmener, si vous le voulez. »

• Où se trouve le père de Katarina (Alexeï Orkonov) ? « Cellule 5A, en face de la cellule de sa fille. Il pousse des cris terribles. Ses yeux ont été énucléés. Il est maintenant à peine plus qu'un animal. »

• Quelqu'un d'autre a-t-il rendu visite à Katarina ? « Sa sœur Elena est venue la voir l'autre soir, mais elle n'est restée que quelques minutes. J'ai trouvé ça bizarre, surtout depuis que j'ai entendu dire qu'elle n'avait pas assisté au service commémoratif de sa mère. Un vieux monsieur l'accompagnait, mais je ne sais pas qui c'était. »

• Pourquoi le Dr Morozov s'intéresse-t-il à la jeune fille ? « Je ne sais pas. Il a planifié au moins cinq séances de traitement avec elle depuis un jour ou deux, généralement à des heures indues de la nuit. Je ne sais pas non plus avec quel traitement il la soigne. Ce dernier ne provient pas, en tout cas, de la pharmacie de l'hôpital, c'est quelque chose qu'il a amené avec lui. »

• Qu'est-ce qui ne va pas chez Katarina ? « Elle est clairement psychotique. Je pense qu'elle a été témoin d'un événement qui a déclenché ce type de psychose violente. Probablement quelque chose de très sanglant ou d'horrible, si l'on en juge par sa fixation sur le sang. »

• Pourquoi tant de mystères ? « Parce que je ne pense pas que le Dr Morozov envisage rien de bon pour la pauvre Katarina, toute psychotique qu'elle soit. Je pense qu'il voudra peut-être la kidnapper, bien que je n'en comprenne pas la raison. Et les aides-soignants ! Quelques nouveaux sont ici aujourd'hui et, même si je ne sais pas s'ils accompagnent vraiment le Dr Morozov, je ne pense certainement pas qu'ils soient là pour de bonnes raisons. »

Zone 2-4 - Réserve

Lorsque les investigateurs passent devant la porte de cette pièce, ils peuvent entendre des cris sourds provenant de l'intérieur (test d'Écouter -10%). La porte est verrouillée. Les investigateurs peuvent ouvrir la porte, soit par des moyens discrets (test de Métier : serrurerie +10%), soit en l'enfonçant (la porte possède une Résistance passive de 10 ; ils doivent effectuer un test sur la Table de résistance).

Si le Dr Morozov surprend les investigateurs en train de tenter de déverrouiller la porte, il les réprimande : « C'est un placard à rangement, bande de sots ! Voulez-vous voir Katarina, oui ou non ? ». S'ils enfoncent la porte, il se met à courir en direction de la cellule de Katarina en criant à l'aide. Dans ce cas, deux rounds après que la porte ait été forcée, quatre « aides-soignants » viennent s'occuper d'eux. Ce sont des adeptes du Culte d'Ithaqua qui suivent aveuglément les instructions du Dr Morozov. Bien qu'ils soient à l'hôpital pour aider, plus tard dans la soirée, le Dr Morozov à « kidnapper » Katarina, ils n'ont aucune réticence à se battre - ou même à tuer - tous ceux qui, dans l'intervalle, pourraient leur barrer la route.

La salle abrite quatre vrais aides-soignants, ligotés et bâillonnés, dont l'un a été battu à mort pour avoir résisté aux adorateurs. Si on les délie, les autres disent rapidement aux investigateurs que des inconnus, sous les ordres du Dr Morozov, les ont attaqués et enfermés dans cette pièce.

Si les investigateurs s'engagent dans un combat avec les adorateurs sans demander de l'aide, le gardien devra laisser faire les choses. Tous les médecins ou les infirmières marchant dans le couloir de cette aile s'enfuient aussi vite qu'ils le peuvent, essayant de fuir l'affrontement. Le Dr Morozov se dirige vers la cellule de Katarina, où il jette quelques draps sur la jeune fille et tente de quitter immédiatement l'hôpital avec elle.

Si un investigateur pense à demander de l'aide à la réception principale, Dimitri Skoblin vient immédiatement en brandissant son fusil et révèle sa véritable identité de membre de la police secrète. Il demande aux adorateurs de se rendre. Malheureusement pour lui - et pour les investigateurs (test de Santé Mentale, 0/1D4) - les adorateurs saisissent rapidement des pilules de cyanure cachées dans leurs vêtements et se suicident, à moins qu'on les saisisse ou les en empêche par la force. Si un adorateur est ainsi maîtrisé, Dimitri le menotte et l'emmène de force, tout en indiquant aux investigateurs qu'il « restera en contact avec eux » et qu'ils doivent rester à l'Hôtel d'Angleterre « s'ils savent où est leur intérêt ».

À cet instant, le Dr Morozov a disparu, de même que Katarina. Leur saga se poursuit à la Scène 6.

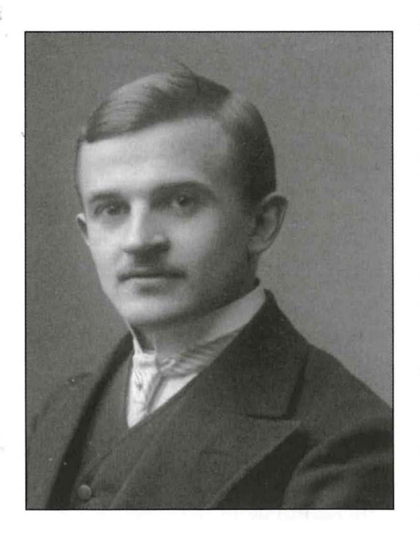
Zone 2-5 - Les cellules d'aliénés

Des cellules d'aliénés

Dans cette pièce capitonnée, les murs sont sales et parsemés de taches de sueur, de crasse et de sang. Seul un lit en bois l'agrémente. Un triste occupant serré dans une camisole de force, assis dans un coin, murmure des propos incohérents, inconscient de ce qui l'entoure.

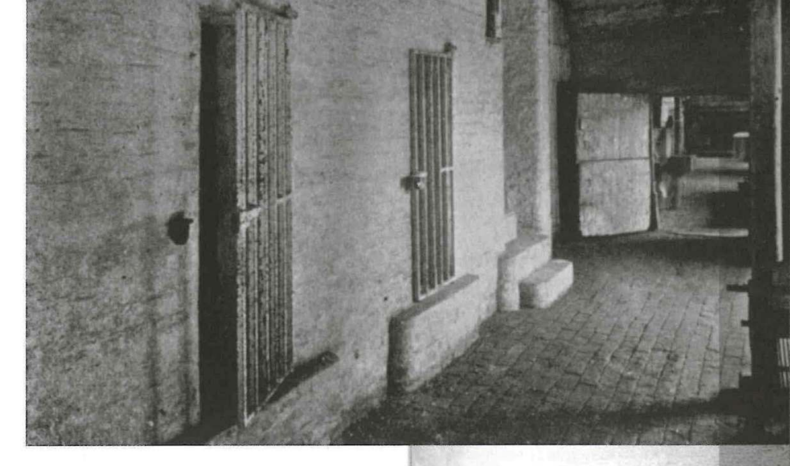
La plupart des cellules de l'aile nord ressemblent à celle-là, chacune contenant un patient que l'on a maîtrisé et bourré de médicaments. La plupart sont fous, même si quelques-uns ne sont que des prisonniers politiques ayant osé se prononcer ouvertement contre le Parti communiste et pour qui on a ensuite dressé un diagnostic de schizophrénie à progression lente.
À la discrétion du gardien, tout patient interrogé par les investigateurs peut leur fournir des indices supplémentaires ou ne faire que baver et pousser des cris incohérents. Dans le second cas, aucun des autres patients détenus à l'Hôpital de la Révolution n'est alors intéressant pour les investigateurs.

Zone 2-6 - Les péchés du père



Un homme qui a perdu presque toute humanité

Le lit présent dans cette pièce est cassé et ses draps déchirés en petits morceaux. Un homme revêtu d'une camisole de force et maintenu au mur par d'horribles chaînes épaisses se tient, désespéré, par terre, fracassant régulièrement sa tête dans le capitonnage du mur. D'épais bandages recouvrent ses yeux et des traces de sang séché descendent sur ses joues, telles des larmes macabres.
« JE VOIS, JE VOIS ENFIN ! », hurle-t-il. « DEUX MINUTES AVANT MINUIT ET LE VENT NOUS LIBÈRERA ! »



Cet homme, qui n'est plus qu'une coquille brisée, est tout ce qui reste d'Alexeï Orkonov. Toute tentative de lui poser des questions est vaine, puisque l'homme a terminé sa plongée dans la folie.

Indices

L'expression « deux minutes avant minuit » fait référence au coucou de la Zone 1-2 (cf. Scène 1, Le Domaine Orkonov, p. 98. Si, en retournant au Domaine Orkonov, on règle l'horloge sur 23 h 58, elle révèle une trappe qui conduit à l'horreur de la Scène

4.**Zone 2-7 - Cellule 5B**



La cellule de Katarina

Cette pièce, tout en étant elle-même claire et dépouillée, apparaît un peu plus gaie que les autres cellules ternes de l'aile. Une petite fille, vêtue d'une robe de chambre, est assise sur un petit lit, en train de colorier, d'un geste vigoureux, d'étranges feuilles de papier avec des crayons de couleur. Elle lisse distraitement ses longues mèches de cheveux noirs tout en dessinant, ne s'arrêtant pas même pour jeter un coup d'œil à ses nouveaux visiteurs.
Katarina n'est plus une petite fille. C'est un vampire, transformé par le médaillon enchanté à tête de loup en un monstre mort-vivant. Le choc de sa mutation et sa soudaine soif de sang l'ont poussée à tuer sa mère et à attaquer brutalement son père. Cette transformation a également fait d'elle une tueuse rusée et impitoyable : après avoir vidé entièrement sa mère Charlotte de son sang, elle l'a poignardée dans la poitrine à plusieurs reprises, jusqu'à ce que mort s'ensuive, masquant ainsi les minuscules piqûres de crocs de vampire.

Indices

Si les investigateurs examinent les dessins de Katarina, donnez-leur les Documents D (cf. page 104) et E (page suivante). Le premier est un avertissement capital concernant la vraie nature de la jeune fille, tandis que le second est une bonne indication sur le fait qu'une enquête plus approfondie des peintures de Charlotte au Musée d'État s'impose, tout comme un second voyage au Domaine.

Katarina, petit vampire

CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	08	Corpulence	45 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Mouvement	8

Attaques

- Griffes (2) 50%
  1D4 points de dégâts + impact. Un test réussi par le vampire de ses Points de Magie contre les Points de Magie de sa cible sur la Table de résistance lui permet de voler 1D3 Points de Magie à cette cible.
- Morsure 50%
  1D4 points de dégâts au premier round, puis succion de sang. Après avoir infligé des dégâts, le vampire s'accroche et fait cesser toute résistance de la part de la cible, qui perd 1D6 FOR (de sang) à chaque round ultérieur.
- Regard
  Confrontation du POU du vampire contre le POU de la victime sur la table de résistance. Si le test est réussi, la cible est hypnotisée et peut être amenée à suivre des instructions simples.

Pouvoir

Peut se transformer à volonté en fumée, en brouillard, en loup, ou en chauve-souris. Sous forme de fumée ou de brouillard, le vampire se déplace, en dérivant, à une vitesse de 1 mètre/round. Prend cette forme lorsqu'il tombe en-dessous de 0 Points de Vie. Un pieu enfoncé dans le cœur de la créature la tue définitivement.

Protection

Un vampire régénère ses Points de Vie lorsqu'ils tombent en-dessous de 0 (1 Point de Vie par round).

Compétences

Discrétion	90%
Se cacher	75%

Perte de SAN

- 0/1D4 points pour être attaqué par un vampire
- 1/1D3 points pour assister à sa transformation.



Léningrad - Document E

Si les investigateurs entrent dans cette pièce, surveillés par le Dr Morozov, il sourit immédiatement à la jeune fille et lui dit qu'elle a des visiteurs particuliers, « comme ceux dont nous avons parlé ce matin ». À ce moment, la pâle petite fille lève les yeux et s'adresse à l'investigateur qui semble être le plus gentil (ou le plus fragile) - une jeune femme sera son premier choix, suivi par un homme ou une femme plus âgés, si le groupe d'investigateurs en compte.

Une invitation macabre

« J'ai un secret, mais je ne peux le révéler qu'à un seul d'entre vous » (dit-elle en montrant l'investigateur qu'elle a choisi). « Les autres doivent sortir. »

Si les investigateurs acceptent de sortir de la cellule, le Dr Morozov emmène tout ce petit monde, à l'exception du personnage choisi, dans une cellule vide à proximité pour attendre, laissant le personnage approprié enfermé dans la cellule de Katarina. Puis, les choses deviennent difficiles. Quelques rounds après que les autres investigateurs ont été conduits dans la cellule vide, les quatre « aides-soignants » font leur apparition et les attaquent avec brutalité. Ils essaient d'utiliser à leur avantage l'embrasure de la porte, la plupart des voyous essayant de tirer un investigateur ou deux dans le couloir, où ils procèdent alors à leur attaque, tandis que le quatrième reste près de la porte, en la verrouillant et en la gardant de manière à bloquer toute tentative d'évasion.

Pendant ce temps, l'investigateur resté avec Katarina écoute la jeune fille dire encore et encore qu'elle a un secret et que c'est un grand secret. Il lui faut une minute ou deux pour avouer que son secret est : que l'investigateur va mourir ! À ce moment, elle l'attaque en utilisant tous ses pouvoirs et compétences de vampire.

Dans ces circonstances, les deux affrontements durent dix rounds avant que les médecins de l'hôpital et les vrais aides-soignants parviennent à ouvrir les portes et à faire cesser les combats. Tout ce qui arrive entre temps pourrait, en revanche, se révéler mortel pour les investigateurs. S'ils se trouvent dans une cellule verrouillée, les investigateurs ne peuvent pas s'en échapper sans une certaine habileté et chance. Crocheter les serrures de l'intérieur est excessivement difficile (test de Métier : serrurerie -20%) et, si les investigateurs choisissent de les enfoncer, les portes ont une FORce de 16.

Si les investigateurs ne se laissent pas prendre à la ruse de Katarina, elle se met simplement à bouder dans son coin : « Alors, vous n'aurez pas mon secret ! », dit-elle. Après une minute ou deux, le Dr Morozov déclare alors haut et fort : « Ma patiente est fatiguée. Revenez demain matin et vous pourrez de nouveau la voir. Peut-être Katarina vous parlera-t-elle alors ? » À ce moment-là, bien sûr, Katarina et le Dr Morozov auront disparu depuis longtemps.

Si les investigateurs se rendent à l'hôpital après les heures de visite, sous le couvert des ténèbres, cette scène se déroule différemment. En ce cas, les investigateurs tombent sur le Dr Morozov et ses quatre complices en train d'enlever Katarina dans sa cellule en donnant l'impression qu'elle est kidnappée - une impression qui disparaît cependant rapidement, lorsque la jeune fille montre ses crocs et se joint à l'attaque contre les investigateurs.

Conclusion de la Scène 2

Après avoir visité l'hôpital (et éventuellement la cellule de Katarina), les investigateurs devraient se rendre, soit au Domaine Orkonov, soit au Musée d'État, pour en apprendre davantage au sujet des peintures de Charlotte. Le gardien doit être sûr de déposer des indices supplémentaires à l'Hôpital de la Révolution (si nécessaire) pour les inciter à aller vers l'une ou l'autre de ces deux scènes. Selon le déroulement, ils pourront, le lendemain, apprendre que Katarina a disparu de l'hôpital, victime supposée d'un kidnapping.

En outre, si les investigateurs parviennent à capturer vivant le Dr Morozov ou l'un de ses disciples, ils peuvent glaner les informations

suivantes (Persuasion -10%), aussi longtemps que les individus capturés ne voient aucune chance de s'échapper.

- En plus de Katarina, le Dr Morozov et les membres du Culte d'Ithaqua ont besoin de l'une des peintures de Charlotte - L'Ombre rouge - qui se trouve au Musée d'État (le Dr Morozov ou ses disciples peuvent fournir ce détail).
- Une fois que Katarina et L'Ombre rouge seront en leur possession, ils doivent « se diriger vers le nord » afin de saluer leur Maître (seul le Dr Morozov peut fournir cette information ; à ce stade, il fournit également des indications conduisant au début de la Scène 6, en révélant aux investigateurs l'emplacement du Temple Glacé ; toutefois, il ne sait pas exactement ce qui se passera là-bas, ni pourquoi, seulement que c'est « un endroit important »).

Enfin, si les investigateurs ne découvrent pas la nature vampirique de Katarina et décident de la « libérer » de l'hôpital, elle accepte cette proposition avec joie. Cependant, une fois sortie de l'hôpital, elle tente de s'échapper et retrouve Elena à temps pour la Scène 6.

Scène 3 - Le Musée d'État

La Scène 3 se déroule au Musée d'État, le principal lieu d'exposition des beaux-arts géré par les Soviets à Léningrad. Le musée a organisé après la mort de Charlotte Geoffrey une exposition spéciale de ses travaux. Bon nombre de visiteurs sont des étrangers, venus en Union soviétique pour voir l'exposition et peut-être en acquérir des pièces pour leurs musées ou leurs propres collections privées. Tout comme les investigateurs, de nombreux collectionneurs et amateurs d'art ont été invités au musée par l'État afin de pouvoir éventuellement acheter la collection et la faire sortir de Léningrad.

Parmi les clients du musée se trouvent plusieurs membres du Culte d'Ithaqua, qui convoitent une peinture en particulier : L'Ombre rouge. Ils cherchent à l'acquérir rapidement, même si cela signifie la voler et si des innocents doivent mourir au passage.

Résumé de la Scène

Les investigateurs arrivent au Musée d'État, soit pour s'informer sur l'acquisition d'une partie (ou de la totalité) des œuvres de Charlotte Geoffrey, soit parce qu'ils ont appris le lien entre les œuvres de l'artiste et quelques-uns des étranges événements qui ont entouré sa mort. Cependant, en enquêtant sur place, ils apprendront que les choses sont beaucoup plus étranges - et bien plus dangereuses - que ce qu'ils auraient pu imaginer.

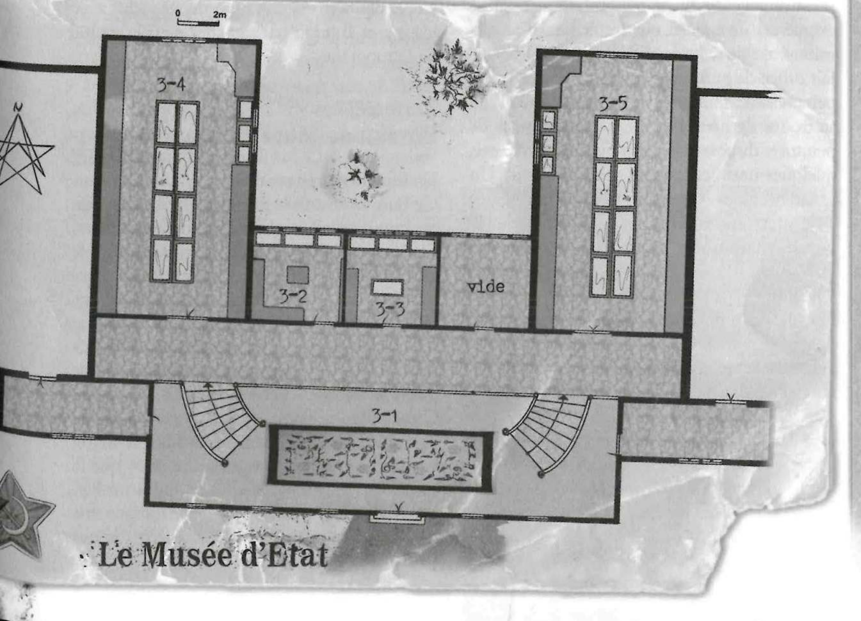
Le but de cette scène est, par l'intermédiaire d'indices ou d'informateurs, de diriger les investigateurs vers la Scène 2 (L'Hôpital de la Révolution, p. 105) ou vers la Scène 4 (Retour au Domaine Orkonov, p. 116), en fonction des événements qui se sont déjà déroulés.

L'hypothèse par défaut est que les investigateurs arrivent au cours de la journée, soit pendant les heures de visite du musée, soit dans le cadre d'une visite spécialement organisée de l'exposition Charlotte Geoffrey (comme Vladimir Iejov le leur a proposé lors du service commémoratif ou par un télégramme envoyé à la fin de la Scène 1). Si les investigateurs décident de s'introduire de nuit dans le Musée d'État et fouinent ensuite autour, cette option est couverte dans la Zone 3-4.

Zone 3-1 : Le Hall d'entrée principal

Le Musée d'État

Tout en secouant la neige de vos longs manteaux, vous entrez dans une grande et somptueuse rotonde, lumineuse et beaucoup plus vive que la plupart des bâtiments que vous avez



Je ne suis pas un grand expert en art, mais...

Les fans de L'Appel de Cthulhu familiers de l'histoire de l'Union soviétique peuvent savoir que, pendant des décennies, le gouvernement soviétique contrôla étroitement l'expression artistique et que la « liberté d'expression » n'était pas partagée par la plupart des citoyens. Donc, une exposition d'art comme celle présentée dans cette aventure aurait-elle même été possible ?

Réponse courte - Oui.

Réponse longue - Le Réalisme Socialiste, une politique du gouvernement communiste précisant qu'il ne saurait exister dans l'Union soviétique que des types d'art approuvés « officiellement », n'a été réellement mis en œuvre qu'à partir de 1932. Il s'agissait d'une directive de Joseph Staline, qui estimait que les styles d'art moderne tels que l'impressionnisme et le cubisme faisaient partie de « l'art bourgeois décadent », car ils existaient avant la Révolution de 1917.

Avant le Réalisme Socialiste, cependant, les artistes soviétiques avaient adopté une grande variété de formes d'art et de nombreux musées gérés par l'État les exposaient. Les formes d'art radicales non traditionnelles étaient, tout comme la politique révolutionnaire, considérés comme des expressions de la pensée progressiste et on pouvait facilement trouver les styles d'art récents dans les galeries d'art soviétiques. Peu après la Révolution, beaucoup de peintures provenant de collections privées furent confisquées à leurs propriétaires d'origine et placées dans les musées publics. Le gouvernement croyait alors que toutes les sortes d'art devaient être partagées avec le public et ne pas rester uniquement la propriété de la bourgeoisie.

Si le gardien décide de situer cette aventure dans les années 1930, ou plus tard encore, il est recommandé alors que Youri Kamzanov soit le courtier d'un collectionneur privé qui construit secrètement une collection d'œuvres d'art étranges. La Scène 3 se déroule alors toujours au Musée d'État, mais bien après la fermeture officielle du musée le soir. Dans ce cas, seuls les investigateurs et quelques autres acheteurs étrangers sont invités au musée, afin de pouvoir examiner les peintures de la collection et les acheter éventuellement. Les toiles de Charlotte ne sont alors pas accrochées aux murs, mais uniquement appuyées contre eux, ne permettant qu'une observation de fortune faite à la hâte. Cela modifie quelques peu les détails de la scène, mais le gardien devrait être en mesure d'ajuster cela avec peu de difficulté.

Quelle que soit l'année à laquelle le gardien choisit de situer cette aventure, il lui faut garder à l'esprit que l'une des raisons pour lesquelles les investigateurs sont venus à Léningrad est la possibilité d'acheter les peintures de Charlotte, qui provoquent la folie, et de les ramener dans leur propre pays. Indépendamment des enjeux politiques, le travail de Charlotte n'a pas les faveurs du gouvernement soviétique (ni de Youri Kamzanov), qui serait ravi de s'en débarrasser.

visités ces derniers jours. Les bordures des murs jaune pâle sont brillamment dorées à la feuille et les plafonds voûtés sont décorés dans le style baroque flamboyant. Malgré la victoire de la Révolution, il est difficile d'ignorer le merveilleux héritage de la royauté russe qui imprègne chaque centimètre du musée.
Vous montez par un escalier à l'étage, où un visage familier vous attend.
« Salut de nouveau, camarades ! », dit Vladimir Iejov en souriant. « Souhaitez-vous faire une petite visite ? Je pense que certaines de ces œuvres seront d'un grand intérêt pour vous. Contrairement aux racontars que vous avez pu entendre, les peintures ne rendent PAS les gens fous. Peuh ! »

Les investigateurs sont libres de saisir la proposition de Vladimir ou de visiter par eux-mêmes le musée - ce choix lui est indifférent. S'ils acceptent cependant son offre, il les conduit d'abord à son bureau (Zone 3-2) avant de commencer la visite. Les investigateurs trouveront peu de choses en flânant simplement dans le musée (sauf ses œuvres d'art raffinées et sa richesse à couper le souffle) jusqu'à ce qu'ils entrent dans l'aile Rossi (Zone 3-4) ou l'aile Benois (Zone 3-5), moment où cela devient littéralement l'enfer.
Si les investigateurs ont parcouru la Scène 4 avant d'entamer la Scène 3, remplacez Vladimir par le vieux Youri Kamzanov (cf. zone 4-2, Descente dans les ténèbres, p. 118). En ce cas, si les investigateurs tentent de parler à Youri de la mort de Vladimir, il réagit d'abord avec incrédulité, mal à l'aise, puis s'excuse de devoir appeler la police si les investigateurs persistent à parler de la disparition malheureuse de Vladimir.

Zone 3-2 : Bureau de Vladimir Iejov

Un ersatz de bureau

Il est difficile de dire si oui ou non cette pièce exiguë est un bureau ou simplement une aile minuscule du Musée d'État - le meuble qui fait office de bureau au centre de la pièce est à peine visible, tout comme le vieux fauteuil qui se trouve derrière. Les murs sont couverts de peintures disposées au petit bonheur la chance, quelques-unes encadrées, d'autres non. Un grand tube en carton, dont l'adresse est rédigée à destination des États-Unis, se trouve sur le bureau, au sommet d'une pile de papiers.

Vladimir est le conservateur en charge de la plupart des nouvelles acquisitions du Musée d'État. Il conserve une bouteille de vodka et quelques verres dans un tiroir inférieur de son bureau ; si les investigateurs le suivent jusque-là, il leur offre un verre. Pendant qu'il cherche la vodka, les investigateurs peuvent remarquer certaines choses dignes d'intérêt sur son bureau (test de Trouver Objet Caché +10%), et même en prendre une ou deux sans se faire remarquer (test de Dissimulation -10%).

Indices

La plupart des lettres récentes posées sur le bureau de Vladimir traitent de la vente des œuvres de Charlotte Geoffrey. Si l'on en croit le ton de ces lettres, il est clair que Vladimir ne vend les peintures que sur instruction expresse de son chef, Youri Kamzanov. Bien que l'essentiel de la correspondance soit échangée avec des personnes résidant à l'étranger, un nom est cependant russe et les investigateurs peuvent le reconnaître - il s'agit de Boris Churin, le directeur des arts du Théâtre Mariinsky, qui semble avoir un intérêt obsessionnel pour l'acquisition de certaines pièces de la collection privée. L'œuvre qui semble le plus l'intéresser est un tableau intitulé : L'Ombre Rouge.
Le tube en carton contient un travail inachevé de Charlotte intitulé Fissures dans le temps, qui a été vendu au musée d'Arkham, aux États-Unis. Il représente une horloge à coucou brisée, avec des milliers d'araignées rampant au-dehors. Ses aiguilles sont arrêtées sur deux minutes avant minuit. Si on le questionne, Youri retire volontiers le dessin du tube (qui n'a pas encore été scellé) pour le montrer aux investigateurs.
Un examen rapide du bureau révèle également une pile de papiers et de coupures de journaux concernant plusieurs récits de personnes qui se sont, soit suicidées, soit ont tenté de le faire, soi-disant après avoir regardé un tableau de Charlotte.

Acheter les peintures

Bien qu'il n'approuve pas la vente des œuvres de Charlotte - mais n'en émettra pas l'idée -, Vladimir acceptera de prendre en considération toute offre, si les investigateurs veulent en savoir davantage sur l'achat des tableaux. Il est fixé sur le prix de 1000 $ par peinture, mais offrira la collection entière de tableaux - tant ceux de la maison de Charlotte que ceux de l'exposition, c'est-à-dire un total de douze tableaux - pour un montant de 10 000 $ (50 000 roubles). Cependant, si on continue de négocier avec insistance, il finira par trancher pour la moitié de ce montant.

Zone 3-3 : Bureau de Youri Kamzanov

Un bureau et une rencontre

Ce bureau est très bien rangé, mais froid - un courant d'air vif et glacé entre par des fissures situées au-dessus de la fenêtre. Une simple ampoule, suspendue à des fils électriques qui tombent du plafond, fournit le seul éclairage pâle de cette pièce lugubre.
Une figure familière est assise derrière le bureau, occupée à taper bruyamment sur une machine à écrire.
Cette « figure familière » est Youri Kamzanov, qui écrit une lettre à Guenrikh Rabohkov, le cadre du Parti communiste exigeant que le musée se débarrasse de tout ce qui a un lien avec Charlotte Geoffrey. La lettre indique que l'affaire est en cours et que Kamzanov s'attend



à ce que l'ensemble de la vente soit terminée d'ici deux semaines.
S'ils passent par son bureau, Youri accueille les investigateurs d'un ton bourru et insiste sur le fait qu'il a peu de temps à leur accorder. Il propose de les rencontrer dans quelques heures, après qu'ils auront eu l'occasion d'une visite convenable du musée.

Indices

Si un investigateur est en mesure de se pencher et de jeter un coup d'œil à la lettre insérée dans la machine à écrire (test de Trouver Objet Caché +10%), il remarque que Youri mentionne également le nom d'un certain Boris Churin. La lettre se plaint des demandes répétées de Boris à propos de L'Ombre rouge, ainsi que de « l'arrogance insupportable et de l'insistance » de l'homme.
Si on questionne Youri ou Vladimir au sujet de L'Ombre rouge, ils répondent en roulant légèrement des yeux et indiquent, avec réticence, qu'il fait partie de l'exposition Charlotte Geoffrey, dans l'aile Benois du Musée.

Zone 3-4 - L'aile Rossi

Une exposition tellement vivante...

Vous entrez dans une grande salle aux colonnes de marbre blanc qui relient majestueusement le sol au plafond. Les murs sont peints d'une couleur rouge riche et chaude et dessus, sont accrochés une multitude de tableaux, tous plus délicats les uns que les autres. De nombreuses personnes sont postées devant les toiles, admirant leur beauté. D'autres sont assises sur des bancs au milieu de la salle, faisant des croquis ou bavardant tranquillement entre elles.
Soudain, un cri à glacer le sang tranche l'air. Une foule de spectateurs du musée, hurlant de peur, commence à passer à côté de vous en poussant, pour se diriger vers la sortie. De l'endroit où vous vous tenez, vous distinguez vaguement, à l'autre bout de l'aile, les contorsions d'un corps - et celles d'écailles métalliques brillantes - accompagnées du bruit écœurant du claquement d'os humains qui se brisent.
L'autre bout de l'aile Rossi comporte un unique tableau peint par Charlotte Geoffrey - La Serpentine ténébreuse. Si les investigateurs choisissent de ne pas fuir mais s'approchent de cette scène d'horreur révoltante, voici ce qu'ils voient :

Une scène macabre

Une femme est allongée sur le sol, entourée d'une mare de sang qui s'étend lentement. Dans un premier temps, vous pensez qu'elle est vêtue d'une robe faite de quelque tissu exotique aux couleurs vives. Ce n'est malheureusement pas le cas. La femme ne porte qu'une simple robe grise. Mais un puissant serpent incroyablement long est occupé à l'écraser à l'intérieur de ses anneaux, ses écailles brillantes ondulant dans la lumière vacillante des lustres qui pendent du plafond.
Pire encore, deux autres grands serpents colorés identiques sont enroulés à côté de cette scène de carnage et semblent prêts à attaquer. Ils se trouvent sous un tableau en lambeaux, dont le cadre est cassé et fissuré.

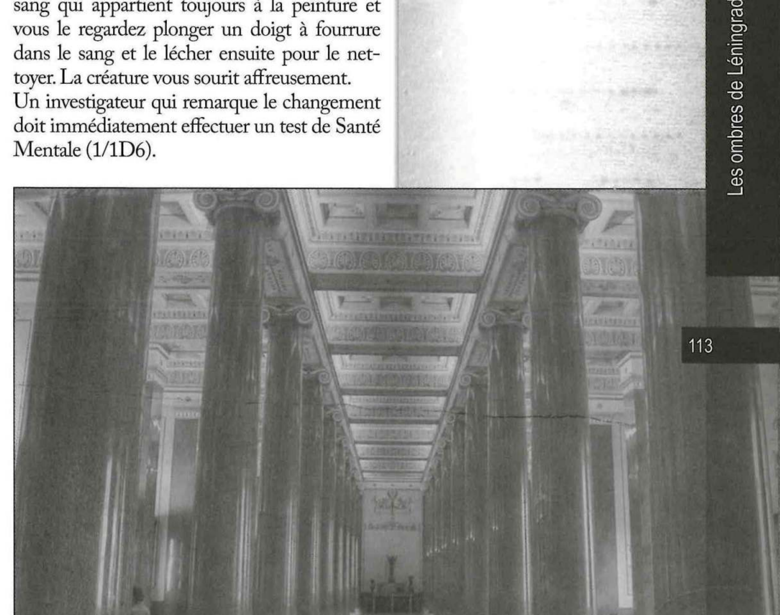
Après qu'ils ont assisté à cette horrible scène, demandez aux investigateurs d'effectuer un test de Santé Mentale (1/1D6).
Si les investigateurs lèvent les yeux vers le tableau déchiqueté - et selon le moment où ils regardent la peinture -, voici ce qu'ils voient :

Première vision

Le tableau représente la moitié supérieure du torse d'une belle femme. Elle semble être debout, regardant dans les eaux froides d'un lac au clair de lune, mais la moitié inférieure de son corps manque. Du sang et des serpents sortent, en ondulant, de son torse. Son visage est figé dans l'horreur, comme si elle hurlait de douleur.

Deuxième vision

De manière singulière, le tableau représente une grande silhouette simiesque à fourrure qui se tient debout près d'un lac. La femme a disparu. De façon invraisemblable, vous voyez le grand singe s'agenouiller près de la mare de sang qui appartient toujours à la peinture et vous le regardez plonger un doigt à fourrure dans le sang et le lécher ensuite pour le nettoyer. La créature vous sourit affreusement.
Un investigateur qui remarque le changement doit immédiatement effectuer un test de Santé Mentale (1/1D6).



Trois pythons enchantés

CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	18	Corpulence	90 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Mouvement	6

Attaques
• Avaler
succès automatique
la victime est asphyxiée et digérée
• Constriction 40%
1d6 points de dégâts + impact

Protection
2 points de peau écailleuse chatoyante

Compétences
Discrétion 90%
Se cacher 75%

Perte de SAN
• 0/1D6 points



Si les investigateurs regardent ultérieurement le tableau, la scène alterne entre la première et la deuxième vision. Une fois qu'un test de Santé Mentale a été effectué pour avoir vu ce tableau, des jets ultérieurs ne sont plus nécessaires.

Les deux serpents présents dans la salle attaquent immédiatement les investigateurs ou toute autre personne assez imprudente pour s'approcher d'eux. Le troisième serpent, occupé à avaler une visiteuse du musée, les rejoint cinq rounds plus tard, son repas terminé. Si les investigateurs parviennent à s'échapper de l'aile et reviennent ensuite, ils ne retrouvent plus ni les serpents, ni la morte. La peinture - La Serpentine ténébreuse - n'est plus en lambeaux et son cadre a été réuni.

Zone 3-5 - L'aile Benois

Lorsque les investigateurs pénètrent dans cette zone (le gardien voudra peut-être adapter légèrement le texte si quelque chose s'est déjà déroulé dans la Zone 3-4, mais les informations de base devraient rester fondamentalement les mêmes) :

Une aile « habitée »

Cette galerie est muette comme la tombe, personne ne s'y trouve, ce qui est étrange, compte tenu de tous les panneaux que vous avez aperçus à l'entrée du musée invitant à l'« Exposition commémorative spéciale de Charlotte Geoffrey ». Pourtant, lorsque vous pénétrez dans cette aile du musée faiblement éclairée, vous ne voyez vraiment personne, uniquement la collection de peintures suspendue aux murs, et n'entendez que le bruit incessant des gouttes d'eau qui résonne en écho dans la salle.

Cependant, à mesure que vous avancez dans la galerie, vous remarquez trois silhouettes immobiles assises sur des bancs, regardant fixement deux peintures spécifiques accrochées au mur - enfin, elles les regarderaient si elles avaient encore des yeux. Les langues et les yeux semblent en effet avoir été arrachés de cette petite assemblée de morts. Leurs visages sont tordus dans des expressions de pure agonie.

Près de l'un des deux tableaux, depuis un coin sombre, vous entendez un grognement de mauvais augure.

Les trois morts sont des adeptes du culte d'Ithaqua envoyés par Boris Churin au Musée d'État pour dérober L'Ombre rouge. L'un d'eux possède un revolver Nagant 1895 caché dans son manteau long et quelques autres éléments intéressants. Toutefois, ils ne s'attendaient pas, lors de leur visite, à ce qu'un autre tableau de Charlotte - Impitoyable - redresse sa tête répugnante.

Après la découverte des morts, demandez aux investigateurs d'effectuer un test de Santé Mentale (1/1D6).

Si les investigateurs regardent l'un des deux tableaux vers lesquels les morts étaient tournés - et selon le moment où ils regardent attentivement chacun des tableaux -, voici ce qu'ils voient :

Impitoyable, Première vision

Ce tableau décrit plusieurs chasseurs montés à cheval, à la recherche d'une proie. Des chiens courent devant eux. Dans les arbres, derrière les chasseurs, vous apercevez des yeux torves en colère qui les contemplent. Bien que cela semble impossible, vous jureriez entendre un petit rire maléfique lorsque vous regardez ce tableau. La partie inférieure de la toile semble porter une légère déchirure.

Impitoyable, Deuxième vision

De manière singulière, ce tableau décrit un groupe de chasseurs morts, gravement mutilés et partiellement dévorés, à côté de leurs chevaux. Les chiens représentés sur la peinture sont en train de se repaître de la chair de leurs maîtres décédés. Quelques hommes-singes à fourrure sortent de la forêt, se frappant la poitrine de leurs poings et poussant des hurlements de triomphe.

L'Ombre rouge, Première vision

Ce tableau représente un homme en toge se tenant debout au sommet d'une tour en pierre et regardant, impuissant, une foule sans défense essayer de gravir les murs de la tour. Une inondation se rapproche en effet et menace de les engloutir tous. Un soleil cramoisi éclaire cette scène désespérée, lançant sur l'homme au sommet de la tour des ombres bizarrement colorées d'une teinte rougeâtre.

L'Ombre rouge, Deuxième vision

De manière singulière, ce tableau décrit une tour entièrement entourée d'eau. Des corps en décomposition flottent à la surface - vous jureriez sentir la puanteur de la mort. Un squelette grimaçant se tient debout au sommet de la tour, regardant une montre à gousset et tenant un bâton. Les aiguilles de la montre indiquent deux minutes avant minuit. Des ombres rouges semblent envelopper le squelette comme un manteau.

Un investigateur remarquant le changement de l'un de ces tableaux doit effectuer immédiatement un test de Santé Mentale (1/1D6).

Si les investigateurs regardent ultérieurement l'une de ces peintures, les scènes alternent entre la première et la deuxième vision. Une fois qu'un test de Santé Mentale a été effectué pour avoir vu l'une ou l'autre peinture, des tests ultérieurs ne sont pas nécessaires (pour cette peinture, tout au moins).

Le grognement sinistre entendu par les investigateurs lorsqu'ils sont entrés dans la pièce est celle d'un Ghast s'étant servi de la peinture Impitoyable comme passerelle vers la réalité. Sauf s'il est immédiatement approché, il attend quelques rounds avant d'attaquer les investigateurs, choisissant d'abord de les jauger et de déterminer lequel d'entre eux représente la plus grande menace.

Si les investigateurs parviennent à fuir le Ghast et à lui échapper entièrement (il les poursuit jusqu'à sa destruction ou jusqu'à ce qu'il ne puisse plus les retrouver), ils constateront, en revenant dans l'aile Benois, que la créature a disparu, ainsi que L'Ombre rouge. Boris Churin, aidé de sa complice Elena, a réussi à prendre la fuite avec la peinture tandis que le Ghast pourchassait les investigateurs.

Indices

Si les investigateurs examinent de plus près L'Ombre rouge, ils découvrent une carte cachée derrière son cadre. Elle mentionne un chemin conduisant de Léningrad vers un endroit plus au nord situé dans les régions sauvages de la Russie. Il s'agit de l'emplacement du Temple Glacé du Khanat (Scène 6). S'ils découvrent cette carte, donnez aux investigateurs le Document F ci-dessous.

En outre, si les investigateurs ont la possibilité de fouiller les morts, ils découvrent - en plus du revolver - plusieurs billets pour une représentation du « Lac des Cygnes » donnée le lendemain soir au Théâtre Mariinsky. Les billets sont glissés à l'intérieur d'un programme, qui indique que le rôle d'Odile est joué par une certaine Elena Orkonov et qui contient un petit mot manuscrit, sur lequel on peut lire :

Coulisses. Après la dernière représentation. Apportez la peinture dans la voiture. -B.

Conclusion de la scène

Après les événements horribles qui se sont déroulés au Musée d'État, les investigateurs devraient avoir suffisamment d'indices pour retourner au Domaine Orkonov afin d'obtenir davantage d'informations (en particulier, sur l'horloge à coucou de la Zone 1-2), au Théâtre Mariinsky ou au Temple Glacé du Khanat. Selon les choix du gardien, les investigateurs peuvent tranquillement passer à l'une de ces scènes ou être interrogés par les autorités - les décès survenus à l'intérieur du musée donnent certainement lieu à une enquête de leur part.

Si le gardien choisit la seconde solution, les investigateurs rencontrent un Youri Kamzanov au regard fou, qui leur demande ce qu'il s'est passé dans le musée. Presque aucune explication ne sera estimée par lui plausible (ou acceptable), et il contacte rapidement la police. À ce stade, les investigateurs doivent effectuer un test de Baratin pour éviter d'être placés en garde à vue, pour la nuit, dans une cellule, par la police secrète. Sinon, ils passent une nuit ou deux en une garde à vue décrétée par les

Ghast

CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	26	Corpulence	99 %
INT	04	Intuition	20 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	20
Mouvement	10

Attaques

- Morsure 40%
  1D10 points de dégâts
- Ruade 25%
  1D6 points de dégâts + impact

Un Ghast peut effectuer une ruade et mordre une fois par round de combat.

Protection

3 points de peau

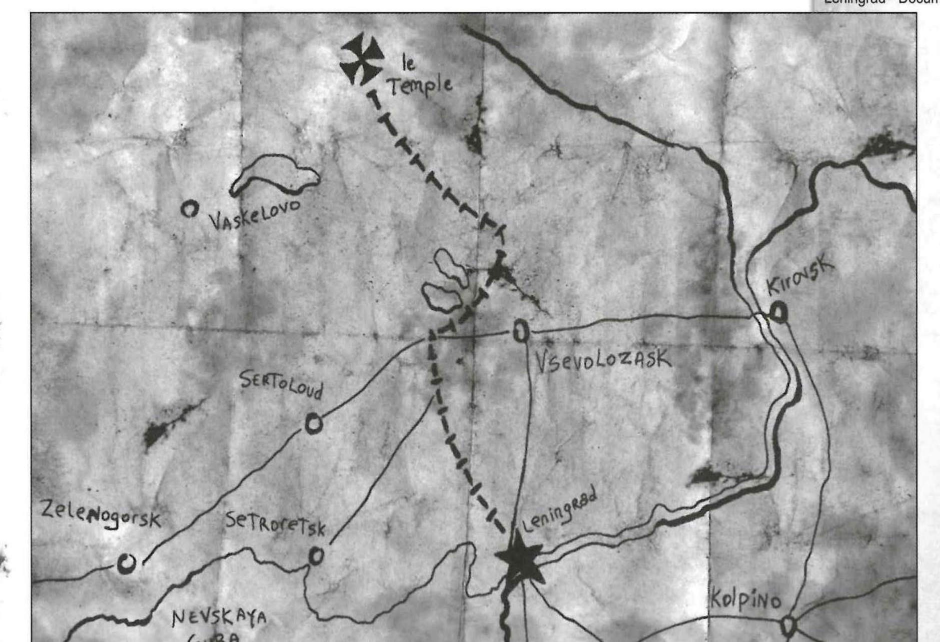
Compétences

Discrétion 70%

Perte de SAN

- 0/1D8 points

Léningrad - Document F



autorités, au cours de laquelle ils sont cuisinés à plusieurs reprises par des membres de la police secrète avant d'être libérés. Ironiquement, les investigateurs ont une meilleure chance d'être libérés en disant la vérité plutôt qu'en essayant de fabriquer de toutes pièces une histoire plausible ; la vérité fait en effet seulement penser à la Gépéou que les investigateurs sont un groupe de fous qui ne valent pas le temps qu'on leur consacre.
Si les événements de la Scène 4 n'ont pas encore été joués (cf. zone 4-2, Descente dans les ténèbres, p. 118), le gardien doit également veiller à ce que les investigateurs perdent la trace de Vladimir Iejov.

Scène 4 : Retour au Domaine Orkonov

La Scène 4 se déroule à nouveau dans le cadre de l'ancienne résidence de Charlotte Geoffrey et de la famille Orkonov. Ce retour au Domaine signifie que les investigateurs ont peut-être saisi les différentes références disséminées dans les scènes précédentes concernant les « deux minutes avant minuit » et l'horloge à coucou. Si ce n'est pas le cas, il y a très peu de choses nouvelles à découvrir pour eux.

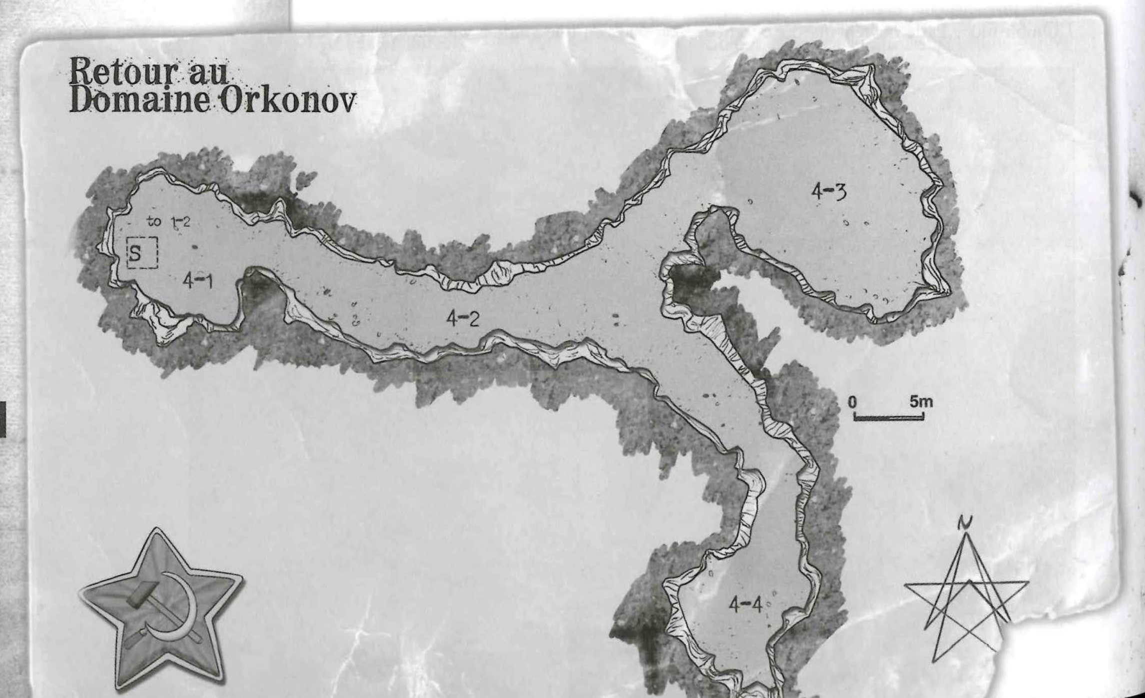
Résumé de la scène

Les investigateurs reviennent au Domaine Orkonov afin de trouver davantage de réponses sur ce qui se passe - que ce soit la disparition de Katarina ou l'étrangeté entourant les peintures de Charlotte Geoffrey. En l'explorant, cette fois-ci, ils découvrent sous la maison les restes de l'ancienne église, ce qui devrait leur fournir quelques réponses quant à ce qui se passe - et ses causes.

Le but de cette scène est d'orienter les investigateurs vers les conclusions qui s'imposent, soit vers la Scène 5 (Le Théâtre Mariinsky, p. 120), soit vers la Scène 6 (Le Temple Glacé du Khanat, p. 124), selon ce que les investigateurs découvrent.

Que les investigateurs se soient emparés ou non des indices concernant l'horloge, ils observent quelques changements notables en retrouvant la maison. D'une part, Jonas a disparu. Pour entrer, ils doivent donc utiliser la clé qui leur a été fournie durant le service commémoratif, ou entrer par effraction et, s'ils cherchent Jonas dans la maison, ils le découvrent piégé à l'intérieur de la peinture de la Zone 1-5 (déclenchant ainsi le test de Santé Mentale approprié).
L'autre changement important est que le coffre-fort de la Zone 1-8 a été ouvert et complètement vidé de son contenu. Si les investigateurs ont autorisé Jonas à leur prendre le médaillon à tête de loup en argent et qu'il l'a placé dans le coffre, l'objet a également disparu. En effet, tandis que les investigateurs se trouvaient ailleurs, Elena Orkonov a fait un retour furtif au Domaine et a pris tout ce qui se trouvait dans le coffre.
Si les investigateurs suivent les indices évoquant les « deux minutes avant minuit » et règlent sur cette heure le coucou de la Zone 1-2 :

Un coucou vers l'inconnu
Lorsque vous réglez les aiguilles de l'horloge, vous entendez un vrombissement strident, puis un long gémissement, comme si une bête horrible venait de se réveiller. Avec un claquement sec, un panneau taché de sang situé dans le sol de la cuisine coulisse, révélant d'anciennes marches polies conduisant plus bas dans l'obscurité.



Si les investigateurs descendent les marches, continuez avec les Zones suivantes.

Zone 4-1 : Le Sanctuaire du Savoir

Un temple oublié

Les marches de pierre aboutissent à une petite grotte circulaire faiblement éclairée par le scintillement de la lumière de torches. À quelques pas seulement de l'endroit où l'escalier se termine, une table de pierre brute, taillée dans la roche et dépassant du sol lui-même, est seule et abandonnée. Un livre et quelques grands os jaunissants reposent dessus.

Un squelette humain est assis par terre, face à la table. Il est vêtu d'anciens habits de soie brillante mais encore beaux. Après ce squelette, une ouverture conduit à un couloir plongé davantage dans l'obscurité.

Le squelette est celui d'un ancien guerrier mongol - celui qui, à l'origine, importa sur les terres russes les esprits du vent d'Ithaqua. Les investigateurs réussissant un test de Sciences humaines : archéologie peuvent identifier les origines de ce squelette. En outre, des investigateurs attentifs peuvent remarquer que le guerrier porte, brodé sur ses vêtements, un motif à tête de loup. Ce dernier est identique à celui du médaillon en argent qu'ils ont reçu lors du service commémoratif.

Le livre posé sur la table semble banal, mais il est pourtant d'une valeur inestimable : il détaille l'histoire de l'Église de Saint Théodose et du Culte d'Ithaqua, ainsi que la participation de la famille Orkonov. Ce livre manuscrit a été rédigé au fil des générations par divers membres de cette famille. Ses derniers paragraphes ont été écrits par Alexeï, qui évoque son mariage avec « l'élue », Charlotte Geoffrey, et déclare que « sa progéniture mettra en branle le retour sur le monde des Vents Sombres ».

Indices

Un test réussi de Trouver Objet Caché révèle que les os posés sur la table sont en réalité des étuis à parchemins créés à partir d'os. Il y en a trois en tout et on peut ouvrir chacun d'entre eux en le dévissant. L'un contient un parchemin comportant des descriptions détaillées et brutales de sombres rituels obscènes effectués il y a des siècles par le Culte d'Ithaqua. Un autre recèle une carte identique à celle découverte dans la Scène 3 derrière L'Ombre rouge : s'ils la trouvent (en supposant qu'ils ne l'ont pas déjà recueillie auparavant), donnez aux investigateurs le Document F (cf. page 115).

Le dernier étui contient une note écrite sur un parchemin. S'ils l'ouvrent, donnez aux investigateurs le Document G ci-dessus.

Un test approprié de Mythe de Cthulhu permet aux investigateurs de faire le point sur les connaissances de base concernant Ithaqua, le Grand Ancien. En outre, s'ils comparent l'écriture de cette note à celle du parchemin découvert dans le premier étui en os, ils peuvent constater que l'auteur est un certain Mikhaïl Orkonov, ancêtre d'Alexeï et chef du Culte d'Ithaqua peu avant que Pierre le Grand n'en organise la destruction.

Alexeï et ses compagnons ont cependant oublié beaucoup de ce que leurs ancêtres voulaient leur rappeler. Ils n'ont eu aucune idée sur le fait que ces os contenaient de telles informations précieuses, raison pour laquelle ils se sont précipités pour les obtenir d'endroits perdus. Charlotte Geoffrey était la seule qui avait compris en grande partie ce qui se passait. À sa manière, elle essayait de tout arrêter. Elle avait découvert une copie de la carte du Temple Glacé, qu'elle avait ensuite cachée derrière L'Ombre rouge. Elle fit cela pour protéger ses filles, dont elle découvrit qu'elles seraient indispensables pour appeler Ithaqua vers les royaumes des mortels. Katarina et Elena sont en effet les « deux filles élues » mentionnées dans la note ancienne.

Souvenez-vous, mes enfants. Souvenez-vous. La nuit, les vents continuent à enfler, mais lorsque le jour se lèvera, il se réveillera et ses mains glacées atteindront la terre, caressant ces fidèles qui respectent et craignent sa majesté, et enfoncera ses griffes dans les païens incrédules. Certains voient une fin dans notre chute, provoquée par ceux qui voudraient trahir notre cause. Moi, je vois plutôt une leçon à en tirer et un commencement. Alors, n'oubliez pas.

Comme le phénix renaissant de ses cendres, notre nouvelle vie recommencera au temple de nos ancêtres. Les sauvages qui balayaient les steppes et sculptaient leur héritage à travers le pays dans des mers de sang saluaient notre Seigneur et Maître. Il bénissait en retour leur temple de ses vents glacés, et jugeait cela bon. Lorsque nos ancêtres prirent le temple par la force et consacrèrent nos vies à notre Maître, il nous donna une fois de plus sa bénédiction et, encore une fois, estima cela bon.

Aujourd'hui, notre Maître dort car nous l'avons déçu. Mais il nous a laissé les outils nécessaires pour le retrouver et le réveiller lorsque nous en serons dignes. Il nous donne un médaillon pour que nous l'utilisions comme une clé. Il nous fournit des visions, qui sortent des royaumes de l'imagination et entrent dans notre monde. Et il nous promet deux élues, qui détiendront la clé et déverrouilleront les portes de l'Au-Delà. Tenez le bâton, maîtrisez la peur et tout sera une nouvelle fois à nous.

Nous n'échouerons pas. Nous serons dignes de notre Maître, le Grand Vent, le puissant Ithaqua.

Léningrad - Document G

Trois zombies

CON	17	Endurance	85 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	13	Corpulence	65 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 15
Mouvement 6

Attaques
• Grand gourdin 25%
1D8+1 points de dégâts + impact
• Morsure 30%
1D3 points de dégâts

Protection
Aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent aux zombies qu'1 point de dégâts et les autres seulement la moitié de leurs dégâts normaux.

Compétences
Chercher de la chair humaine 99%

Perte de SAN
• 1/1D8 points

Zone 4-2 Descente dans les ténèbres

Un couloir décoré

La terre s'entortille en un couloir sinueux qui mène toujours plus profondément sous la surface. Bien que vous soyez pour l'essentiel dans l'obscurité, le scintillement de lumières venant du couloir plus loin vous fournit un faible éclairage et vous permet tout de même de voir où vous marchez. Vous pouvez également apercevoir les contours de dessins horribles griffonnés grossièrement sur les murs. Partout où vous jetez le regard, vous voyez des images d'hommes et de femmes prenant part aux actes les plus dépravés du mal.

Toutefois, les dessins ne sont rien comparés à ce que vous apercevez au bout du couloir.

« Aidez-moi », dit une voix, qui résonne faiblement dans le couloir. « Je ne sens plus mes jambes ».

Les investigateurs qui prennent le temps d'examiner les esquisses brutes qui recouvrent les murs du couloir peuvent remarquer (test de Culture artistique : peinture -10%) que les pigments picturaux utilisés pour les réaliser sont identiques à ceux employés par Charlotte Geoffrey dans ses plus récentes - et plus étranges - toiles. Ils remarquent également qu'un pan entier de mur, plutôt qu'un dessin plus élaboré, possède uniquement les contours simples de trois formes humaines. La peinture utilisée pour représenter ces lignes est assez fraîche.

En outre, un test réussi de Sciences humaines : archéologie révèle que les peintures, bien que grossières, sont des œuvres modernes et peuvent être datées quelque part entre trois cents et quatre cents ans en arrière. Bien sûr, en examinant de si près ces dessins horribles, les investigateurs doivent se soumettre à un test de Santé Mentale (0/1D4).

Un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer sur le sol de légères empreintes de pas, apparemment récentes, ainsi que des traces de sang frais, qui s'orientent en direction de la voix que les investigateurs entendent.

Vladimir Iejov se trouve près de l'entrée de la Zone 4-3. Il a été littéralement déchiqueté en deux : le bas de son torse, de la taille jusqu'aux pieds, manque entièrement. Il se traîne avec ses mains en direction des investigateurs. Ce spectacle macabre exige de leur part un test de Santé Mentale (1/1D6). Vladimir est venu au Domaine Orkonov à la recherche de possibles travaux cachés ou inconnus de Charlotte Geoffrey. Il pensait que les indices provenant de Fissure dans le Temps dans la Zone 3-2 pourraient le mener à un véritable trésor. Au lieu de cela, la peinture l'a conduit à sa fin.

Indices

Si les investigateurs ne font rien pour aider Vladimir, il ne peut répondre qu'à une question avant de périr et que les zombies qui l'ont tué se ruent de l'ombre pour attaquer. Tout investigateur qui essaye de l'aider (tests de Premiers Soins ou de Médecine) constate que sauver la vie du pauvre conservateur est impossible, mais il peut la prolonger suffisamment pour éventuellement avoir des réponses à deux ou trois questions (au choix du gardien).

• Que vous est-il arrivé ? « Les hommes dans le noir… ils ont attaqué… Je ne pense même pas qu'ils soient vivants ! »
• Pourquoi êtes vous ici ? « Il y avait un dessin… il m'a fait prendre conscience de l'horloge. Et j'ai pensé qu'elle me conduirait vers de grands secrets… »
• Qu'avez-vous trouvé ? « L'autre salle, c'est de là que proviennent les peintures. Les peintures ! C'est là que les peintures de Charlotte prenaient leur pouvoir. »
• Quel est cet endroit ? « Un temple, je crois, dédié à une sorte d'ancien dieu du vent. Il semble que Charlotte et sa famille savaient cela de très longue date… »
• Êtes-vous venu seul ? « Oui. Bien que j'aie cru voir la jeune Elena quitter la maison lorsque je suis arrivé. Elle était accompagnée d'un homme plus âgé, mais je ne sais pas qui. »

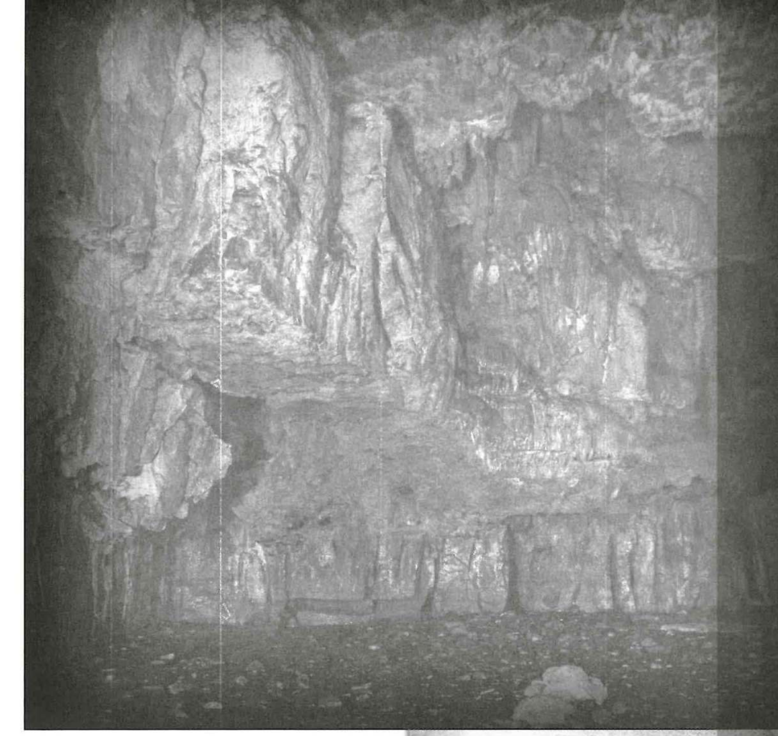
Avant l'arrivée d'Iejov, les zombies n'étaient que représentés sur le mur, dessinés avec les mêmes peintures mystiques utilisées par Charlotte Geoffrey pour créer ses œuvres sinistres. Les contours de peinture fraîche sur les murs décrivent l'endroit où elle les avait peints avant qu'ils ne viennent à la « vie » pour défendre le couloir.



Zone 4-3 - Chambre des illuminations

Une grotte ornée de fresques du Mythe
Le couloir débouche sur une salle circulaire taillée, depuis ses origines, de manière naturelle, en une douce forme symétrique. Une paire de torches flanquant l'entrée fournissent un éclairage à cet étrange endroit. Des dessins détaillés de monstres insolites sont tracés sur les murs lisses en pierre, des dessins réalisés avec beaucoup plus de talent que ceux du couloir précédent. Une petite table en pierre se trouve au centre de la salle. Dans le sol, devant elle, vous apercevez une petite trappe partiellement ouverte, révélant une sorte de compartiment.

Indices
Les investigateurs qui examinent les murs remarquent la représentation d'un grand nombre de créatures étranges appartenant au Mythe de Cthulhu (test de Mythe de Cthulhu +10%), telles que des Gnoph-Keh entourant la silhouette imposante d'Ithaqua. Deux Gnoph-Keh apparaissent flous et parfois ont même l'air de s'estomper.
Les investigateurs qui examinent le compartiment dans le sol n'y trouvent rien de dangereux, mais une vieille boîte en bois qui semble avoir autrefois contenu des pots de peinture. Si les investigateurs sont déjà allés dans l'atelier de la tour de Charlotte Geoffrey (Zone 1-5), faites-leur réaliser un test d'Intuition - les peintures étranges qu'ils y ont trouvées semblent clairement provenir de cette boîte en bois.
S'ils fouillent avec soin le compartiment (test de Trouver Objet Caché -10%), les investigateurs découvrent la carte de visite de Boris Churin posée négligemment à côté de la boîte. Boris et Elena sont venus ici à la recherche (vaine) de nouvelles choses qui puissent les aider dans leur quête pour appeler Ithaqua. L'adresse portée sur la carte est celle du Théâtre Mariinsky. S'ils fouillent encore plus minutieusement (test de Trouver Objet Caché, réussite spéciale requise pour ce test), les investigateurs découvrent un double fond dans le compartiment. En-dessous se trouve un ouvrage intitulé Livre de l'Hiver Noir.
Le Livre de l'Hiver Noir a été écrit au XIIIe siècle par un savant russe inconnu emprisonné et torturé par les envahisseurs mongols. Mais ce savant connaissait de nombreux secrets sur Ithaqua, y compris sur la façon d'appeler les Vents Sombres au moyen de la magie. Bien qu'il ait été finalement conduit à la folie, sa connaissance arcanique et ses mots divinateurs continuent de vivre dans le livre. Les prophéties concernent les moyens pour, non seulement, appeler Ithaqua, mais aussi contrôler le Grand Ancien, au moins pour un temps. Le savant fou parle de la nécessité d'avoir deux sœurs pour mener la cérémonie de contrôle - une vivante et une morte.



Zone 4-4 - La Salle de la Lune

La lune est morte...
Cette salle simple est relativement petite. Des étoiles et des croissants de lune sont sculptés sur tous les murs dans les moindres détails et une grande lune peinte est bien visible au point le plus haut du plafond.
La forme tordue d'un squelette vêtu de fourrures et de vêtements de cuir séché est enchaînée à un mur. Ses poignets sont menottés et des taches marron recouvrent, autour de son corps, une grande partie du sol en pierre.

La silhouette enchaînée au mur est morte depuis longtemps, son cadavre sec n'est à peine plus qu'une momie desséchée. Les investigateurs qui regardent de près le squelette peuvent en déduire qu'il s'agit d'un soldat cosaque, probablement tué il y a quelque trois cents à quatre cents ans (test de Sciences humaines : archéologie ou de Sciences humaines : histoire, -10%). Un examen plus approfondi révèle que l'homme a été sauvagement torturé jusqu'à ce que mort s'ensuive et présente des centaines et des centaines d'entailles peu profondes sur les os (test de Médecine -10%). Les investigateurs qui ont découvert les parchemins dans la Zone 4-1 peuvent reconnaître dans cette mort horrible le résultat de l'un des sombres et obscènes rituels de mort réalisés par le Culte d'Ithaqua. Un test de Sciences occultes permet d'observer que les étoiles peintes sont dans l'alignement idéal pour un puissant rituel de sacrifice.

Le Livre de l'Hiver Noir

(Книга Тёмной Зимы)

En russe, auteur inconnu, XIIIe siècle. Ce volume est dédié à la culture locale et aux rituels d'appel liés à Ithaqua et à d'autres esprits mauvais de l'hiver. Seuls six exemplaires de ce livre sont connus.

Complexité : complexe (70 %)
Durée : mois
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Ithaqua, Bat form *, Changer le temps, Contacter Gnoph-Keh, Contacter Ithaqua, Find gate *, Prédiction, Résurrection, Trou de mémoire, Vision onirique, Vanish *.

Bête lunaire

CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	21	Corpulence	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Mouvement	7

Attaques
- Lance 25%
  1D10 + 1 point de dégâts

Protection
Aucune, mais la composition étrange son corps lui permet de ne subir que le minimum possible de points de dégâts provenant d'un tir d'arme à feu.

Compétences
Chercher de la chair humaine 99%

Sortilèges
- Enchanter une Lance
- Mauvais œil
- Vanish *

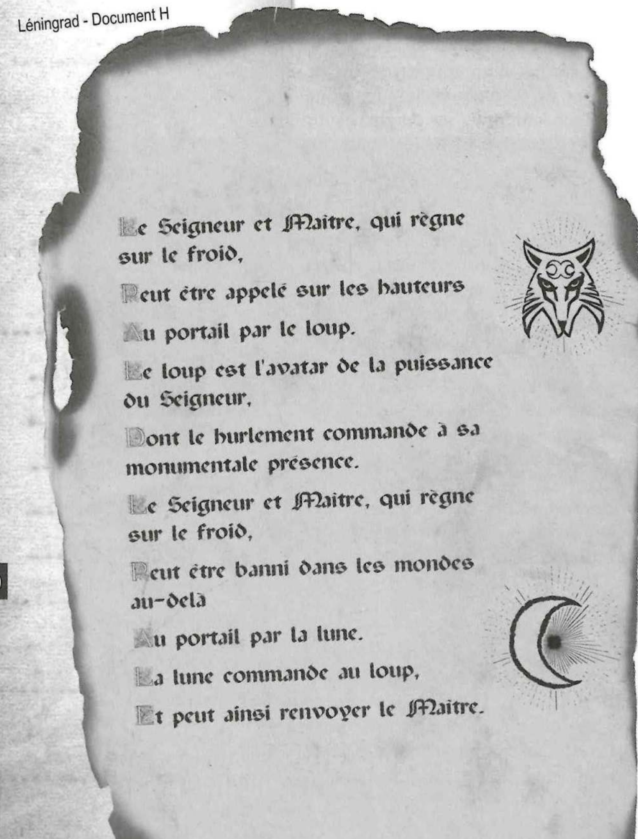
Perte de SAN
- 0/1D8 points

Les investigateurs qui s'attardent trop longtemps dans cette salle (plus de cinq minutes ou à la discrétion du gardien) courent un grand danger. Lorsqu'arrive ce terme, la lune peinte au plafond se met tout à coup à scintiller. Une bête lunaire apparaît alors dans la salle, prête à détruire tout ce qu'elle voit. Si un investigateur porte le médaillon en argent trouvé dans les vêtements du Cosaque mort (voir ci-dessous), la bête ne l'attaque pas, tant que le médaillon reste bien visible.

Indices

Plusieurs poches sont dissimulées à l'intérieur des vêtements du Cosaque (test de Trouver Objet Caché). L'une d'entre elles contient un flacon de sérum de domination, tandis qu'une autre renferme un petit médaillon en argent qui porte le dessin d'un croissant de lune. Un test réussi en Mythe de Cthulhu indique que ce médaillon peut être utilisé pour perturber les rituels d'appel. En outre, si les poches sont fouillées avec succès, donnez aux investigateurs le Document H ci-dessous. Ce parchemin en lambeaux décrit la relation symbiotique des « médaillons enchantés » et la manière de les utiliser pour réduire à néant leurs pouvoirs. Cette information peut devenir utile aux investigateurs dans la Scène 6 (Le Temple Glacé du Khanat, p. 124).

Léningrad - Document H


Le Seigneur et Maitre, qui règne sur le froid,
Peut être appelé sur les hauteurs
Au portail par le loup.
Le loup est l'avatar de la puissance du Seigneur,
Dont le hurlement commande à sa monumentale présence.
Le Seigneur et Maitre, qui règne sur le froid,
Peut être banni dans les mondes au-delà
Au portail par la lune.
La lune commande au loup,
Et peut ainsi renvoyer le Maitre.

Conclusion de la Scène 4

Une fois que les investigateurs ont parcouru le reste de l'ancienne église située sous le Domaine Orkonov, ils sont certainement conscients des grands dangers qui les attendent et des conséquences qui s'ensuivraient s'ils ne parvenaient pas à agir. Ils savent désormais que Boris Churin et Elena Orkonov ont l'intention d'appeler le Grand Ithaqua dans un endroit appelé le Temple Glacé, afin de déclencher un grand fléau sur le monde.

Les investigateurs se retrouvent avec essentiellement deux choix : soit tenter d'arrêter Boris et Elena en les interceptant au Théâtre Mariinsky (ce qui les conduit à la Scène 5, Le Théâtre Mariinsky, ci-dessous), soit se rendre directement au Temple (ce qui les mène à la Scène 6, Le Temple Glacé du Khanat, p. 124). Au gré du gardien, si les investigateurs ont sauté les événements de la Scène 2 (L'Hôpital de la Révolution, p. 105) ou de la Scène 3 (Le Musée d'État, p. 111), ils peuvent être encouragés à rassembler des indices et des informations dans l'une de ces scènes avant de se diriger vers leur confrontation finale avec Boris et Elena.

Scène 5
Le Théâtre Mariinsky

Elena Orkonov, avant son engagement au sein du Culte d'Ithaqua, était une danseuse prometteuse du Théâtre Mariinsky, théâtre qui dispose d'une des compagnies de ballet les plus en vue de l'Union soviétique. Ce fut sa rencontre avec l'un des dirigeants du Théâtre - Boris Churin, membre du Culte d'Ithaqua - qui l'orienta vers un destin sombre et malveillant. Tous les deux ont utilisé pendant plusieurs mois différents endroits du Théâtre comme bases de leurs opérations ; maintenant, avec l'arrivée d'Ithaqua à portée de main, ils sont prêts à se rendre au Temple Glacé et à affronter leur destinée.

Il y a deux façons pour le gardien de présenter cette scène particulière. Si les investigateurs se rendent au Théâtre au cours de la journée ou en début de soirée, le gardien devrait commencer la scène à la Zone 5-1, lors de la représentation du Lac des cygnes. Utiliser cette situation permet une séquence remplie d'action, donnant une vision plus cinématographique des événements. Pour entrer au Théâtre, les investigateurs devront soit acheter des billets pour le ballet (disponibles au prix de 10 roubles pièce), soit utiliser ceux trouvés sur les morts de la Zone 3-5.

Toutefois, si les investigateurs arrivent aux petites heures du matin, le gardien doit passer la Zone 5-1 et diriger les investigateurs vers le sous-sol du Théâtre et les zones qui se trouvent au-delà. Cette approche peut éga-

lement être utilisée si le gardien veut jouer une scène plus tranquille, qui se concentre plus sur l'enquête que sur l'action.
En outre, toujours au gré du gardien, le personnage de Guenrikh Rabohkov peut être réintégré à ce moment-là, surtout si les investigateurs ont fait remarquer leur présence lors d'étranges événements publics (tels que ceux du Musée d'État ou de l'Hôpital de la Révolution). Le cadre du Parti communiste attend les investigateurs à l'extérieur du théâtre, accompagné de deux policiers et muni de mandats d'arrestation, au sujet de la mort qui entoure ces événements. Les investigateurs devraient avoir la possibilité, soit d'échapper à Rabohkov et à ses hommes, soit de fuir au bluff en cas de confrontation (test de Trouver Objet Caché +10% pour les remarquer ; test de Baratin -10% pour se tirer d'une arrestation). S'ils échouent, Rabohkov les emmène à l'Hôpital de la Révolution et les fait emprisonner dans les cellules, où leurs seules chances de s'échapper sont la corruption, l'attaque des aides-soignants, ou l'utilisation du Baratin pour obtenir de l'un des médecins qu'il autorise leur libération.

Résumé de la Scène

Les investigateurs arrivent au Théâtre Mariinsky à la recherche de Boris et d'Elena. S'ils réussissent à les trouver - et s'ils sont en mesure de les empêcher de partir tous les deux pour le Temple Glacé du Khanat -, ils peuvent éviter une catastrophe imminente et l'arrivée d'un Grand Ancien dans le royaume des mortels. En cas d'échec, ils peuvent avoir une dernière occasion désespérée de se racheter, à supposer qu'ils soient encore en vie. Le but de cette scène est de laisser les investigateurs affronter les membres majeurs du Culte d'Ithaqua, afin de stopper la plupart de ses plans néfastes (et des horreurs appelées ou invoquées), ou de les diriger vers la Scène 6 (Le Temple Glacé du Khanat, p. 124), selon la manière dont les événements de cette scène se déroulent.

Zone 5-1 : Le Lac des cygnes, version sanglante

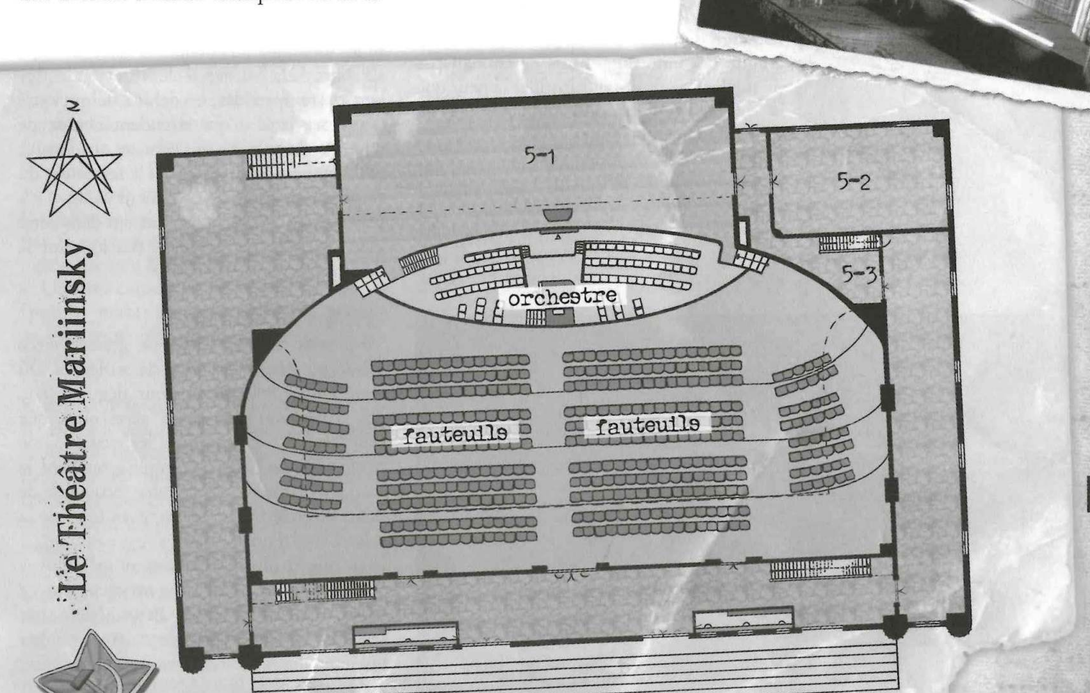
Un spectacle où la tension monte

La salle, vestige de l'époque des tsars, est d'une opulence magnifique. Vous trouvez facilement vos places - confortables et recouvertes de velours rouge - et essayez de vous détendre tandis qu'elle se remplit de toujours plus de spectateurs. Depuis la fosse d'orchestre, au pied de la scène, vous entendez le son des musiciens qui se chauffent. De temps en temps, vous apercevez également le rideau pourpre de la scène s'ouvrir en tournoyant, lorsque les danseurs jettent un coup d'œil à leur auditoire.

Permettez aux investigateurs (test de Trouver Objet Caché) de remarquer qu'Elena fait partie des danseuses présentes sur scène. À ce stade, s'ils essaient de se faufiler dans les coulisses pour effectuer quelques investigations, passez directement au sous-sol et à la Zone 5-2.
En revanche, s'ils continuent à regarder ce qui se passe, voici ce qu'ils voient :

Bâton focaliseur

Grâce à ce bâton, le lanceur de sorts peut transformer tout Point de Santé Mentale perdu dans un rayon de trente mètres en Points de Magie temporaires. Cette conversion est réalisée avec un ratio de 5 Points de Santé Mentale perdus pour 1 Point de Magie récupéré. Activer le bâton ne coûte pas de Points de Magie au lanceur mais, à la place, 1D6 Points de Vie et 1 Point de Santé Mentale (lequel ne se convertit pas en Point de Magie). Le lanceur est alors en mesure, pendant dix rounds entiers, d'acquérir des Points de Magie pendant que les autres autour de lui perdent des points de Santé Mentale ; après quoi on ne peut plus utiliser le bâton pendant les vingt-quatre heures qui suivent. L'acquisition des Points de Magie peut permettre au lanceur d'en dépasser son montant maximum normal permis, mais l'effet est temporaire - vingt-quatre heures après l'obtention de ces Points de Magie, ils disparaissent et ne peuvent plus être utilisés par le lanceur. En outre, le lanceur perd également à ce moment-là 1D6 Points de Vie supplémentaires.



Quatre adorateurs fous

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Attaques

- Fusil de chasse cal. 10 à double canon 29%
  4D6+2 points de dégâts
- Poignard 38%
  1D4 + 2 points de dégâts + impact

Un Lac des cygnes perturbé

La foule commence à grossir et à remplir le théâtre. Il semble qu'il y aura ce soir salle comble. La musique provenant de la fosse d'orchestre devient plus en plus forte, enflant en un crescendo fou au fur et à mesure que l'on se rapproche de l'ouverture du rideau. Et puis, comme un rasoir, un hurlement tranche tout ce brouhaha produit par la foule et l'orchestre. Soudain, tout se tait, puis le hurlement se fait de nouveau entendre.

Le rideau s'ouvre de manière involontaire, maladroitement. Deux hommes en tunique noire se tiennent debout sur l'une des danseuses et la poignardent à plusieurs reprises, même lorsqu'il paraît évident qu'elle est déjà morte. Deux autres hommes, vêtus des mêmes tuniques et brandissant des fusils de chasse, sautent dans le public et dans la fosse d'orchestre, avec comme objectif apparent la poursuite de leur massacre. La majeure partie du public hurle alors de terreur et commence à courir dans tous les sens.



Cette aimable scène de meurtre exige que les investigateurs effectuent un test immédiat de Santé Mentale (1/1D6).

Le but de ces assassinats est de créer la panique et la peur, des éléments dont Boris Churin a besoin. Il tient un bâton magique, récupéré dans le sous-sol du Domaine Orkonov (qui est mentionné dans l'une des notes de la Zone 4-1 - « Tenez le bâton, maîtrisez la peur… » - constituée par le Document G page 117). Ce bâton est un artefact appelé bâton focaliseur (test de Sciences occultes pour l'identifier), qui permet d'amplifier les énergies magiques. Vis-à-vis des objectifs de Churin, il est nécessaire pour aider à appeler Ithaqua et à invoquer ses sbires, car il se recharge de pouvoir en se nourrissant de la crainte des innocents. Boris ne connaît pas de meilleur endroit pour instiller la peur que le Théâtre, qui possède un public de plus de cent cinquante personnes.

Les investigateurs cherchant à fuir cette terrible scène de carnage peuvent le faire - les adorateurs ne les poursuivront pas spécifiquement - mais, s'ils essayent de se diriger vers les sorties, leur mouvement est divisé par deux. S'ils se dirigent vers les adorateurs dans le but de les arrêter, ils peuvent avancer à leur vitesse normale, mais sont susceptibles d'attirer leur attention et de provoquer leur colère destructrice.

S'ils sont sur le point d'être capturés, les adorateurs essayent de retourner leurs armes contre eux. S'ils finissent par être capturés par les investigateurs, il y a peu de choses que l'on puisse faire pour les faire parler (bien que le sérum de domination de la Zone 4-4 pourrait s'avérer utile).

Zone 5-2 - Les loges

Si les investigateurs pénètrent dans les loges au cours de la journée, ils les trouvent la plupart du temps vides, en dehors de quelques danseuses isolées qui attendent encore de rejoindre la scène (et le carnage au-dessus). S'ils viennent le soir ou après la fermeture du théâtre, elles sont complètement vides.

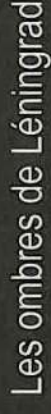
Lorsque les investigateurs entrent dans cette zone, voici ce qu'ils voient (en ajustant la description selon les besoins) :

Les loges des danseuses

Vous vous trouvez dans une grande pièce froide, remplie de casiers et de coiffeuses. Du matériel de maquillage pour déguisement, des ballerines, et d'autres accessoires que l'on s'attend à trouver dans les locaux d'une compagnie de ballet accomplie, jonchent le sol. Deux fauteuils et une table recouverte de fleurs et de lettres se trouvent au fond de la salle, à côté d'une porte.

Bien que la plupart des casiers métalliques soient nus, l'un d'entre eux est recouvert de notes manuscrites et de fleurs. Même de l'endroit où vous vous tenez, vous pouvez lire l'une des notes écrite en gros caractères : « TU VAS NOUS MANQUER ! »





Indices

Le casier recouvert de notes manuscrites est celui d'Elena, qui a annoncé plus tôt dans la journée qu'elle quittait la compagnie de ballet. Il est verrouillé, mais il est facile d'y remédier (test de Métier : serrurerie +10%). Il contient des photos de sa petite sœur, Katarina, sur lesquelles est griffonné le portrait d'une tête de loup identique à celle du médaillon remis aux investigateurs lors du service commémoratif.

Dans la loge se trouve également une copie de la carte qui conduit au Temple Glacé (cf. Document F p. 115).

Si les investigateurs viennent ici au cours de la journée, ils peuvent questionner certaines danseuses au sujet d'Elena. Bien qu'elles soient réticentes à parler, la flatterie pourrait les faire changer d'avis (test de Baratin +10%). Elles relatent le départ d'Elena de la compagnie de ballet (« Si soudaine ! Et si surprenante ! »), font allusion à sa relation hors mariage avec Boris (« Ce salaud est suffisamment vieux pour être son père, la pauvre »), et mentionnent - à moins que les investigateurs fassent quelque chose pour rendre cette révélation impossible - qu'Elena a conduit Katarina à la compagnie de ballet avant « de se diriger vers le nord pour voir la famille » (« Une belle petite fille, sa sœur. Mais terriblement pâle ; je me demande si elle est malade ? »).

Zone 5-3 : Bureau de Boris Churin

Un Churin surpris en pleine tentative de fuite

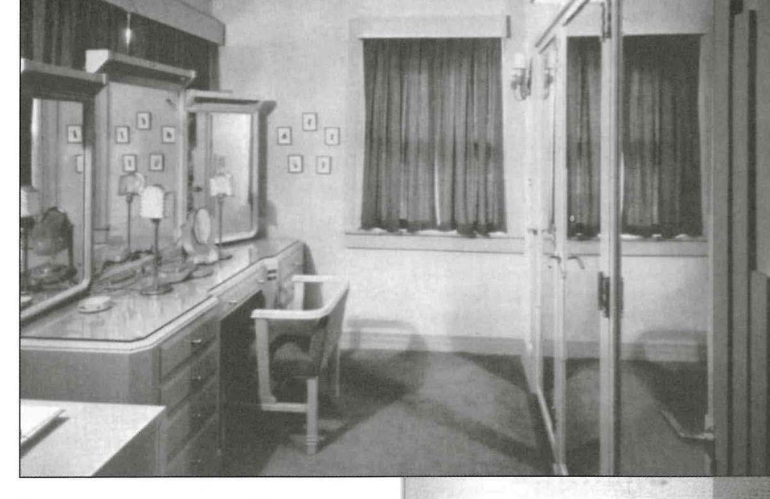
Alors que vous pénétrez dans cette petite pièce, vous entendez un bruit de papiers qui se brassent et un juron à demi marmonné. Près du sol, vous apercevez un coffre-fort encastré dans le mur, car le panneau qui le recouvrait normalement a été ouvert en le faisant glisser. Une pile de roubles se trouve sur le sol devant le coffre ouvert, en compagnie d'une sacoche bourrée à craquer.

Un homme à forte carrure, fouillant dans les papiers, se retourne, surpris de vous voir. Il a un revolver à la main. Comme il vous fait face, vous vous rendez compte que ce n'est autre que Boris Churin.

« Un bon conseil », dit-il avec un sourire froid, « partez immédiatement et oubliez ce que vous avez vu. Ce ne sont pas vos oignons. »

Elena est déjà en route pour le Temple Glacé. Boris a promis de la suivre, après avoir soulagé le théâtre de certains de ses avoirs. Le coffre-fort ouvert représente ses basses tentatives de larcin. Les piles de roubles se montent jusqu'à concurrence de 75 000 roubles (15 000 $ américains).

À ce stade, Boris Churin n'a plus rien à cacher (et n'est pas très loin de perdre complètement la tête). Tout investigateur effectuant un test de Psychologie se rend compte que tout ce qu'il dit est la vérité et que l'homme est dangereusement instable.



L'interroger peut éventuellement apporter des réponses mais, si on le force trop, il n'aura aucun scrupule à faire feu sur les investigateurs.

Ainsi, bien qu'il lui reste encore quelque patience vis-à-vis des investigateurs, Boris réitère régulièrement ses menaces (« Partez, ou je vous tue »). Si les investigateurs s'exécutent, il se dirige vers le Temple Glacé (et vers la Scène 6). S'ils tentent de le maîtriser et y parviennent, ils peuvent l'amener à la police, qui le remettra elle-même à la Guépéou. Pour ses crimes, la police secrète le mettra aussitôt dans une cellule de détention et lavera rapidement les investigateurs de toutes les charges d'activité criminelle dont ils auraient pu être accusés auparavant (les autorités ne croient pas un mot de l'existence du Culte d'Ithaqua ou de toute autre activité surnaturelle et laissent alors les investigateurs libres de s'occuper à nouveau d'Elena et du Culte).

Indices

Si les investigateurs arrivent à faire parler Boris, il est en mesure de confirmer une grande partie de ce qu'ils savent et de combler les lacunes sur ce qu'ils ignorent. Boris fait partie du Culte d'Ithaqua, qui cherche à appeler son maître au Temple Glacé. Il sait que ses meilleures chances de succès résident dans l'utilisation de Katarina et d'Elena Orkonov dans le rituel d'appel, comme il a été prophétisé. Alexeï Orkonov et Charlotte Geoffrey, tout en aspirant au retour d'Ithaqua, ne voulaient absolument pas que leurs enfants soient impliquées dans le rituel d'appel, ce qui explique pourquoi Boris a pris des mesures mortelles pour supprimer leurs parents.

Il a maintenant l'intention de se diriger vers le Temple Glacé, où Katarina et Elena devraient être conduites (à moins que les investigateurs en aient empêché Katarina) et où Elena apporte le bâton focaliseur provenant du sous-sol en ruines et le médaillon à tête de loup en argent (à moins que les investigateurs aient toujours ce médaillon). Il précise que si ces quatre éléments sont réunis au Temple Glacé, le retour d'Ithaqua sera imminent. Si seulement certains

Boris Churin

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Attaques

• Revolver 45%
1D10 points de dégâts

Compétences

Baratin	50%
Culture artistique	50%
Écouter	45%
Mythe de Cthulhu	20%
Négociation	30%
Sciences occultes	25%
Se cacher	20%

Parfois, vous désirez être plus subtil

La Scène 6 représente l'apothéose de cette aventure, ancrée dans la tradition de l'action pulp palpitante, avec des adorateurs fous, des monstres appelés et invoqués, et un combat comme point culminant. Toutefois, puisqu'il faut reconnaître qu'une telle action pulp basée sur l'exagération peut ne pas être le style de jeu apprécié par tout joueur d'un scénario Age of Cthulhu, voici quelques suggestions alternatives et plus paisibles pour conclure ce module. Dans ce cas de figure, la Scène 5 est, soit supposée devenir la « nouvelle » scène finale, soit le point de départ pour de petites scènes finales. Récompensez alors les investigateurs arrivés au bout de l'aventure de 1D6 points de Santé Mentale, plutôt que des quantités indiquées à la fin de Scène 6.

- Laissez les autorités les affranchir ! Si les investigateurs affrontent Boris Churin dans la Scène 5, ils peuvent le remettre aux autorités compétentes, telles que la police ou la Guépéou (et peut-être se disculper en même temps). Ils sont ensuite libres d'acquérir, s'ils le souhaitent, des peintures de Charlotte et de rentrer chez eux.
- Une affaire de famille. Au choix du gardien, Boris peut révéler qu'Elena avait l'intention, avant de partir organiser son rituel, de retourner au Domaine Orkonov. Un gardien plein d'initiative peut utiliser le matériel des Scènes 2 et 4 pour organiser une confrontation finale avec Elena seule, ou avec Elena et Katarina, selon la façon dont s'est déroulée l'aventure. Si les investigateurs ont eu la vie difficile au cours de cette histoire, Jonas peut se révéler un bon allié pour les investigateurs dans la dernière bataille.
- Elena n'est pas mauvaise. Encore une fois, le gardien peut choisir comme option d'utiliser Elena comme une figure héroïque plutôt que comme l'une des méchantes de l'histoire. Dans cette alternative, les investigateurs doivent toujours prendre connaissance au cours de l'aventure de l'ensemble des rumeurs concernant la réputation douteuse d'Elena, mais elles ne seront que cela - des rumeurs, de la désinformation répandue par Boris. Les investigateurs devraient alors rencontrer Elena peu de temps après avoir vaincu ou capturé Boris dans la Scène 5. Elena les supplie de l'aider, soit à capturer les adorateurs restants, soit à retrouver sa sœur Katarina (si les investigateurs ne l'ont pas encore mise en sécurité quelque part). Ces affrontements ou ces tentatives de retrouver Katarina peuvent avoir lieu, soit dans la région sauvage de la Scène 6 (sans les horreurs que sont les Gnoph-Keh ou Ithaqua), soit dans des scènes précédentes que les investigateurs pourraient avoir ignorées (par exemple, au Musée d'État si les investigateurs ont sauté la Scène 3).

N'hésitez pas à bricoler les événements et le timing présentés dans ce module. C'est de votre aventure dont il s'agit !

d'entre eux sont réunis, alors des serviteurs d'Ithaqua seront d'abord invoqués, puis le « Grand Maître » sera appelé plus tard.

Si un investigateur laisse entendre qu'ils possèdent le médaillon de lune en argent provenant de la Zone 4-4, qui peut être utilisé pour arrêter complètement le rituel, Boris devient furieux et exige qu'on le lui remette. Il n'a aucun problème à tuer pour cela celui qui détient le médaillon.

Conclusion de la Scène 5

En supposant que les investigateurs ont déjà parcouru la plupart des scènes de cette aventure, leur prochain plan d'action devrait être assez clair : se diriger vers le Temple Glacé et arrêter l'appel d'Ithaqua effectué par Elena. Tout retard dans ce plan d'action ne ferait qu'augmenter les chances de réussite du retour du Grand Ancien.

Toutefois, si, pour une raison ou une autre, les investigateurs ont choisi de se rendre au Théâtre (et à cette scène) trop tôt dans l'aventure, il est recommandé au gardien d'envoyer d'abord les investigateurs vers une autre scène ou deux. Dans ce cas, faites que Boris soit beaucoup moins bavard. En outre, envoyez les investigateurs dans les lieux qui font le plus sens - par exemple, si les investigateurs ne se sont pas encore rendus à l'Hôpital de la Révolution, faites allusion au fait qu'Elena doit venir chercher Katarina à l'hôpital avant de se rendre au Temple.

Scène 6 Le Temple Glacé du Khanat

La Scène 6 se déroule au Temple Glacé du Khanat, une citadelle en ruines construite il y a des siècles par les guerriers mongols, en signe de dévotion à Ithaqua, le Marcheur du Vent. À leur arrivée aux ruines du Temple, les investigateurs doivent agir rapidement, ou tout espoir sera perdu. Il faut environ une heure et demie pour se rendre de Léningrad aux ruines du Temple.

Se rendre au Temple

Il faut parcourir une distance de quatre-vingt kilomètres, en direction du nord, pour rejoindre, depuis Léningrad, les ruines du Temple. Trouver une voiture par des moyens conventionnels est extrêmement difficile.

Si, à ce stade de l'aventure, les investigateurs ont fait traduire en justice Boris Churin, ou s'ils sont en bons termes avec la police ou la Guépéou, ils peuvent être en mesure de parler à quelqu'un pour qu'il les laisse « emprunter » une voiture (test de Baratin -10%). Ils peuvent également tenter de convaincre un ami ou un allié (tel que, peut-être, Youri Kamzanov) de les laisser emprunter un véhicule avec moins de difficultés (test de Baratin).

Sinon, les investigateurs devront voler un véhicule ou une voiture de leur propre chef. Démarrer une voiture nécessite un test de Métier : mécanique (+10%). Les investigateurs peuvent plus facilement prendre la voiture de Boris Churin au Théâtre Mariinsky, en particulier s'ils l'ont maîtrisé. Une fouille de son bureau à ce moment (test de Trouver Objet Caché) permet de retrouver un jeu de clés de voiture.

Si le Dr Morozov a réussi à faire sortir Katarina de l'hôpital (cf. scène 2, L'Hôpital de la Révolution, p. 105), les investigateurs peuvent remarquer des traces de sang à l'arrière de la voiture de Boris (test de Trouver Objet Caché + 10%). Dans le coffre se trouve en effet le cadavre, vidé de son sang, du Dr Morozov, dont l'utilité limitée pour Katarina a pris fin une fois qu'elle a retrouvé Elena. Boris a placé le corps dans le coffre dans l'intention de s'en débarrasser sur le chemin en se rendant au Temple Glacé.

Résumé de la Scène

Les investigateurs arrivent aux ruines. Voici les différents sorts qui les attendent : ils stoppent Elena et les autres adorateurs dans leur appel des forces d'Ithaqua, ils deviennent fous, ou ils meurent. Tout se résume à cela.



Le Temple Glacé de Khanat

Zone 6
Les ruines du Temple Glacé



L'arrivée au Temple

Vous arrivez dans une région désolée formée des fameuses forêts gelées de la puissante Russie. La terre, sinistre, est recouverte de glace - un décor approprié qui montre la Terre-Mère dans toute sa fureur crue et primitive.

Dans la glace et la neige, vous remarquez les restes d'un bâtiment de pierre. Ravagés par le temps implacable, les murs de l'édifice ne sont plus que des piles lézardées de gravats. Cependant, de votre point de vue privilégié, vous pouvez apercevoir des silhouettes debout près de fosses à feu embrasées, toutes faisant face à un passage voûté en pierre qui ne mène apparemment nulle part. Quelques-unes de ces silhouettes semblent tout à fait humaines, mais la plupart des autres, de grande taille et recouvertes de fourrure, ne le sont pas. Des éclairs bleu-blanc tombent du ciel et, toutes les deux ou trois secondes, frappent le passage voûté, éclairant la zone entière d'une lumière impie.

En dépit de ce tourbillon chaotique, vous entendez distinctement la voix d'une femme, remplie d'une joie de folie pure, criant vers les cieux comme si elle cherchait à rencontrer l'enfer lui-même.

« Puissant Ithaqua ! », crie-t-elle. « Ton humble servante est là, pour te laisser chevaucher encore une fois les vents froids du Nord ! Tes loups sont ici pour accomplir ta volonté et ouvrir tes portes. Aucune lune n'est présente pour les refermer encore. Apparais ! Apparais ! »

La stratégie globale est ici révélée. À tout le moins, Elena est ici avec deux serviteurs yétis - impatients de délivrer leur maître, Ithaqua - et deux Gnoph-Keh invoqués. Selon le déroulement des scènes précédentes, Katarina peut également être présente.

Les yétis ressemblent à Jonas, sauf qu'ils n'ont pas été autrefois lobotomisés et se montrent assez ingénieux, impitoyables et impatients de répandre le sang.

Elena Orkonov

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Attaques

- Bâton 45%
  1D6 points de dégâts + impact
- Coup de Poing 40%
  1D3 points de dégâts + impact
- Coup de Pied 60%
  1D3 points de dégâts + impact
- Coup de Tête 50%
  1D4 points de dégâts + impact
- Lutte 35%
  dégâts spéciaux

Compétences

Bibliothèque	70%
Conduite : automobile	60%
Danse	80%
Mythe de Cthulhu	20%
Psychologie	50%
Sciences occultes	60%

Sortilèges

Appeler/Congédier Ithaqua
Changer le temps
Contacter Ithaqua
Mists of R'lyeh *



Ithaqua

Perte de SAN
5/1D100 points. Entendre son hurlement fait perdre l/1D6 points.

Jusqu'à trois Gnoph-Keh

CON	22	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	31	Puissance	99 %
TAI	31	Corpulence	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+8
Points de Vie	27
Mouvement	9

Attaques
- Coup de corne 65%
  1D10 points de dégâts + impact
- Griffes 45%
  1D6 points de dégâts + impact

Protection
9 points de cartilage, fourrure, et cuir

Perte de SAN
- 0/lD10 points

La présence des investigateurs ne sera pas immédiatement remarquée. S'ils s'approchent des ruines à découvert, ils ont un round pour entreprendre une action contre Elena et ses partisans, qui passera inaperçue. Avec discrétion et prudence (test de Discrétion +10%), ils peuvent également s'approcher des ruines, ce qui leur permettra d'avoir jusqu'à trois rounds pour agir sans être détectés. Ces investigateurs, s'ils arrivent à atteindre les ruines, peuvent aussi utiliser leurs murs comme abri (test de Se cacher +10%). Mais, comme indiqué ci-dessous, le temps passé à rôder dans les environs est autant de perdu par rapport à l'objectif de stopper le plan fou d'Elena.

Pourtant, si les investigateurs examinent les murs, ils observent des dessins bruts représentant un portail, Ithaqua, et un croissant de lune apparaissant et ramenant Ithaqua à travers le portail en pleine fureur. Les investigateurs qui ont trouvé dans la Zone 4-4 le médaillon de lune en argent noteront que le dessin et le médaillon ont une étrange ressemblance.

L'appel

Si les quatre éléments suivants sont présents et se trouvent sous le contrôle d'Elena : Elena elle-même, Katarina, le médaillon à tête de loup en argent et le bâton focaliseur, les investigateurs sont dans une terrible situation. Le but ultime d'Elena n'est pas seulement d'appeler Ithaqua, mais également de maîtriser le pouvoir du Grand Ancien et de le contrôler. Cet objectif, comme tout ce qui a trait au contrôle des Grands Anciens, est en fait condamné à échouer, mais il est possible qu'elle puisse maintenir le contrôle d'Ithaqua pendant un bref moment.

S'il manque l'un de ces éléments - en particulier, Katarina ou le médaillon à tête de loup en argent - Elena sait qu'elle sera incapable de contrôler Ithaqua après avoir appelé le Grand Ancien. Si c'est le cas, elle invoque, à la place, un autre Gnoph-Keh. Quel que soit le cas de figure, les investigateurs ont cinq rounds pour arrêter Elena avant qu'elle n'ait terminé son rituel. Ils peuvent y parvenir, soit en la rendant incapable physiquement de le faire, soit en jetant à travers le portail en pierre le médaillon de lune en argent trouvé dans la Zone 4-4. Si les investigateurs n'arrivent à aucune des ces deux options, le rituel se poursuit alors jusqu'à son terme. Selon ce qui traverse la porte, tout l'enfer peut se libérer. Elena est capable de faire obéir tout ce qui passe le portail - que ce soit un Gnoph-Keh ou Ithaqua lui-même - mais pour le moment seulement.

Un investigateur qui porte le médaillon et qui traverse le portail met également un terme au rituel. Cependant, il se retrouve en même temps piégé à jamais dans une autre dimension, sans espoir de retour, destiné à être conduit vers la folie et tourmenté par Ithaqua pour le reste de l'éternité.

L'affrontement final

Si les investigateurs essayent d'arrêter Elena et le Culte d'Ithaqua au moyen d'un combat, ils doivent d'abord affronter les Gnoph-Keh. Si ces derniers ont conscience que les investigateurs se dissimulent derrière les murs du Temple en ruine, ils frappent simplement les murs en les pulvérisant, infligeant 1D10 points de dégâts aux investigateurs abrités derrière. Katarina, si elle est présente, se transforme en loup et essaie de débusquer et de tuer les investigateurs qui pourraient être séparés du reste du groupe. Les deux yétis restent aux côtés de leur maîtresse Elena, en essayant de la protéger de tout ce qui pourrait lui infliger une blessure. En même temps, une fois qu'ils ont la possibilité de pourchasser un ennemi, ils partent pour attaquer et tuer leur proie.

Elena essaie à tout prix de terminer le rituel. Pour pouvoir le briser, il faut que ses actions soient interrompues pendant deux rounds consécutifs. Par exemple, même si on lui tire dessus pendant un round, elle peut terminer le rituel si elle n'est pas touchée ni interrompue pendant plusieurs rounds consécutifs. Une fois le rituel interrompu pendant deux rounds consécutifs, il est brisé et on ne peut plus le recommencer.

Si le rituel est brisé de manière permanente, Elena utilise les sorts qui lui restent contre les investigateurs avant d'essayer de s'échapper (elle prendra avec joie sa voiture ou celle des investigateurs, s'ils ont laissé les clefs). Si Katarina est présente, Elena s'assure d'associer sa sœur à ses plans de fuite. Elle sait que, si elle peut survivre, l'appel d'Ithaqua pourra peut-être être recommencé à une date ultérieure.

Conclusion

L'aventure se termine de l'une des deux manières suivantes : par la mort des investigateurs, ou par l'évitement d'une destruction inconcevable aux mains d'une horreur ancienne. Et, comme dans toute saga authentique de L'Appel de Cthulhu, ces deux fins ne s'excluent pas nécessairement - il est tout à fait possible que les investigateurs arrivent à arrêter Ithaqua et les Gnoph-Keh, pour mourir dans le processus ou succomber à la folie complète.

L'échec des investigateurs

Vous mourez en sentant l'étreinte froide de l'hiver aspirer votre dernier souffle de vie, impuissants à arrêter l'horreur menaçante qui attend le monde. En dépit de vos vaillants efforts, Elena et ses disciples ont réussi à appeler une abomination qui sommeillait auparavant.

Un hurlement impie pulvérise ce qui reste encore des ruines, criant son triomphe en direction des étoiles elles-mêmes. Vous êtes en présence du redoutable Ithaqua et, à en juger par la fureur traversant le visage horrible du Grand Ancien, il projette de relâcher son courroux sur toute l'humanité. Et il semble que les premiers mortels à ressentir ce courroux sont : vous.

En revanche, si les investigateurs réussissent à survivre à cette épreuve, ce sont des héros victorieux et glorieux pour avoir empêché le retour d'un Grand Ancien ! S'ils réussissent, ils reçoivent 2D6 Points de Santé Mentale pour leur courage et leur bravoure.

La victoire des investigateurs

Des hurlements sauvages emplissent l'air hivernal. Pourtant, de tels cris n'amènent pas la peur dans vos cœurs, mais un sentiment de triomphe, alors que le dernier membre du Culte d'Ithaqua tombe devant vous, criant son désespoir sauvage. Bien que votre bataille fût difficile, vous avez réussi à écarter le désastre absolu. Votre courage, votre habileté et votre instinct ont permis de garder piégée la puissance d'Ithaqua dans d'étranges royaumes lointains qui dépassent la compréhension des mortels et vous avez empêché un désastre inimaginable de s'étendre dans le monde entier. Grâce à vos efforts héroïques, les âmes des humains peuvent être tranquilles un jour de plus.

Deux serviteurs yétis

CON	20	Endurance	99 %
DEX	08	Agilité	45 %
FOR	24	Puissance	99 %
TAI	16	Corpulence	80 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18
Mouvement	8

Attaques

Petit gourdin 40%
1D6 points de dégâts + impact

Protection

2 points de peau

Perte de SAN

- 0/1D3 points







Etudiant

Occupation Universitaire
Profession Professeur
Personnalité Flegmatique
Âge 45 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	10
Points de Vie	10
Santé Mentale	50
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Universitaires, Culturel, Business

Compétences

Connaissance

Anglais	99 %
Chinois	50 %
Grec	28 %
Russe	80 %
Anthropologie	75 %
Histoire naturelle	75 %

Savoir-faire

Premiers Soins	35 %

Sensorielle

Bibliothèque	60 %
Discrétion	20 %
Écouter	70 %
Trouver Objet Caché	60 %

Influence

Crédit	80 %
Négociation	71 %

Action

Armes de poing	20 %
Athlétisme	45 %
Conduite automobile	30 %
Arts martiaux	35 %
Bagarre	55 %

Histoire

Vous êtes l'une des autorités les plus éminentes des États-Unis en ce qui concerne l'étude des primates. Bien qu'un certain nombre de vos premiers articles portant sur la question de l'évolution aient été méprisés par vos collègues, vous avez lentement gagné le respect de vos pairs et êtes maintenant reconnu comme un homme rationnel. Peu suspectent que vous nourrissez un réel intérêt pour le mystère, particulièrement lorsqu'il reste dans le cadre de votre champ d'étude - vous avez secrètement compilé un savoir important sur les créatures telles que Bigfoot, l'abominable homme des neiges et le mystérieux yéti.

Bien que l'Université Miskatonic soit votre établissement de rattachement, vous avez voyagé dans le monde entier pour vulgariser vos études les plus sérieuses, intervenant dans des facultés en Angleterre, en France, en Allemagne et même en Russie. C'est au cours de votre dernier voyage dans ce pays que vous avez rencontré un jeune politicien prometteur, Alexeï Orkonov, et sa ravissante femme américaine, Charlotte. Vous les avez trouvés tous les deux absolument charmants et avez été ravi de constater qu'ils partageaient votre intérêt pour des sujets plus ésotériques tels que le yéti. Malgré la brièveté de cette rencontre, vous avez, au cours des dernières années, entretenu avec eux une correspondance.

Le ton des lettres des Orkonov est cependant devenu récemment assez sombre. Il ne vous avait pourtant pas préparé aux terribles nouvelles du décès de Charlotte et de l'internement d'Alexeï dans un établissement pour malades mentaux. Lorsque vous avez reçu une invitation pour le service commémoratif de Charlotte, il vous a immédiatement paru évident que vous deviez vous y rendre afin de lui rendre vos derniers hommages et de voir ce que vous pouviez faire pour ses enfants.

Militaire

Occupation Militaire
Profession Officier de l'armée
Personnalité Sanguin
Âge 48 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	12
Points de Vie	12
Santé Mentale	60
Aplomb	0

Cercles d'influences
• Militaires, Forces de l'ordre, Anarchistes

Compétences

Connaissance

Anglais	70 %
Russe	40 %
Comptabilité	15 %
Droit	15 %

Sensorielle

Discrétion	30 %
Écouter	25 %
Orientation	40 %
Pister	30 %
Psychologie	45 %
Trouver Objet Caché	20 %

Influence

Baratin	25 %
Crédit	35 %
Négociation	40 %
Persuasion	40 %

Action

Armes de poing	40 %
Fusil à éléphant	50 %
Athlétisme	40 %
Bagarre	50 %

Histoire

Ancien soldat ayant combattu fièrement dans la deuxième Guerre des Boers, vous êtes un casse-cou possédant un désir insatiable d'aller là où les autres ne sont jamais allés. En 1922, vous vous êtes joints à l'Expédition britannique à l'Everest dans l'espoir de faire l'ascension du toit du monde. Les tentatives de l'équipée pour entrer dans l'histoire se révélèrent finalement vaines ; néanmoins, vous êtes resté dans la région pendant plusieurs années, retournant finalement aux États-Unis pour écrire un livre évoquant vos voyages, un ouvrage qui reçut un excellent accueil. Vous avez même obtenu quelques éloges de la part de la National Geographic Society, même si certains de ses membres ont ricané parce que vous aviez inclus dans votre ouvrage l'image floue d'un yéti, que vous êtes encore persuadé aujourd'hui d'avoir croisé un jour de neige, dans les hauteurs de l'Himalaya.

Cette image vous a cependant conduit à entretenir une correspondance intéressante avec toute une variété d'individus dispersés dans le monde. L'une de ces personnes était une artiste américaine répondant au nom de Charlotte Orkonov, qui vivait en Union Soviétique. En dépit de la nature macabre de certaines de ses idées, vous appréciiez votre correspondance avec elle, trouvant l'artiste d'une perspicacité très aiguisée et d'une grande compétence dans toute une variété de domaines universitaires.

Bien que vous ne l'eussiez jamais rencontrée en personne, la nouvelle de sa mort vous a durement frappé. Vous aviez déjà planifié, pour les prochains mois, un voyage en Union Soviétique, ayant obtenu l'autorisation de son gouvernement pour enquêter sur un endroit curieux de Sibérie appelé Tunguska. Lorsque vous avez reçu une invitation pour assister au service commémoratif de Charlotte, vous avez considéré cela comme une chance de dire au revoir à une amie que vous n'aviez jamais rencontrée.

Dilettante

Occupation Dilettante
Profession Riche oisif
Personnalité Jovial
Âge 26 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Classe moyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	12
Points de Vie	11
Santé Mentale	60
Aplomb	0

Cercles d'influences
Gotha, Business, Médias

Compétences

Connaissance

Peinture	85 %
Ventriloquie	30 %
Anglais	99 %
Arabe	55 %
Hiéroglyphes	50 %
Russe	50 %
Astronomie	30 %

Savoir-faire

Serrurerie	30 %
Influence	
Crédit	80 %
Persuasion	31 %

Action

Armes de poing	35 %
Athlétisme	22 %
Bagarre	55 %
Équitation	45 %

Histoire

Vous êtes né avec une cuillère en argent dans la bouche. Votre père étant l'un des membres fondateurs de J. P. Morgan, vous n'avez pas eu beaucoup à vous tracasser dans la vie et avez passé beaucoup de temps en mondanités au sens de la haute société de Boston ou à vous occuper, un peu, de différents intérêts dans des Académies ou universités.

Pendant quelque temps, vous avez été inscrit dans une école supérieure d'art, dans le Massachusetts, mais vous avez rapidement compris qu'en dépit de vos talents, la vie d'artiste n'était pas faite pour vous. Cependant, vous vous êtes fait beaucoup d'amis parmi les artistes, dont une jeune femme nommée Charlotte Geoffrey. En fait, votre père l'avait aidée à financer sa première exposition, laquelle lança sa carrière. Vous l'avez toujours considérée comme une amie chère, même si elle était quelque peu excentrique.

Apprendre sa mort fut pour vous une chose pénible. Cependant, en vous rendant à son service commémoratif, vous sentez intimement que vous faites le bon choix. En allant en Russie, vous voulez vérifier que l'héritage de Charlotte reste intact. Si possible, vous aimeriez rapporter quelques-uns de ses tableaux aux États-Unis... Mais, plus important encore, vous voulez vous assurer qu'on prend soin de ses enfants, et en particulier de sa plus jeune fille, Katarina.

Professeur

Occupation Universitaire
Profession Professeur
Personnalité Obsessionnel
Âge 35 ans
Sexe Féminin
Niveau de vie Classe m,oyenne

Caractéristiques & Attributs

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	07
Points de Vie	10
Santé Mentale	35
Aplomb	0

Cercles d'influences
Universitaires, Culturel, Business

Compétences

Connaissance

Anglais	85 %
Latin	50 %
Russe	50 %
Archéologie	06 %
Histoire	60 %
Sciences occultes	12 %

Savoir-faire

Photographie	13 %
Premiers Soins	40 %

Sensorielle

Bibliothèque	65 %
Dissimulation	25 %
Écouter	40 %
Psychologie	40 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	45 %

Influence

Baratin	30 %
Crédit	25 %
Négociation	40 %
Persuasion	32 %

Action

Armes de poing	40 %
Athlétisme	40 %
Conduite automobile	30 %
Bagarre	55 %

Histoire

Votre vie est entièrement dédiée aux livres. Votre père était antiquaire et collectionneur de volumes rares et poussiéreux, il n'est donc pas surprenant que vous ayez suivi ses pas. Comme professeur d'histoire à l'Université Miskatonic, vous avez eu la chance de lire quelques gros ouvrages extrêmement rares et inquiétants, et avez pu faire l'acquisition d'un bon nombre d'écrits grâce à vos collègues.

Vos études récentes vous ont menée à la recherche de livres anciens censés se trouver en Russie ou en Extrême-Orient. Vous pensez que, si vous arriviez à acquérir quelques-uns de ces volumes, vous seriez capable de partager ces connaissances avec le reste de l'université. Un ouvrage en particulier - le Livre de l'Hiver Noir - semblerait intéresser plusieurs professeurs, y compris votre bon ami Reginald Masters.

Lorsque Reginald a soudain décidé de se rendre à Léningrad pour assister au service commémoratif de son amie Charlotte, vous décidâtes de vous incruster. L'occasion était trop belle - vous savez que le Livre de l'Hiver Noir se trouve quelque part dans cette région de Russie et que la famille Orkonov a, d'une façon ou d'une autre, des liens avec ce grimoire mystérieux. Et vous savez que vous n'aurez jamais une meilleure occasion que maintenant de localiser le Livre.

Peintre

Occupation Artiste
Profession Peintre
Personnalité Taciturne
Âge 38 ans
Sexe Masculin
Niveau de vie Aisé

Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	14
Points de Vie	12
Santé Mentale	70
Aplomb	0

Cercles d'influences
Culturel, Gotha (mécènes), Business

Compétences

Connaissance

Peinture	85 %
Anglais	70 %
Russe	37 %
Histoire	25 %
Sciences occultes	15 %
Savoir-faire	
Photographie	30 %

Sensorielle

Discrétion	40 %
Dissimulation	20 %
Écouter	40 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	70 %

Influence

Baratin	80 %
Persuasion	35 %

Action

Athlétisme	44 %
Bagarre	70 %

Histoire

Vous vous êtes fait un nom dans le monde de l'art et êtes reconnu comme l'un des pionniers du mouvement surréaliste. Bien que d'autres artistes tels que Salvador Dali et Yves Tanguy aient plus d'audience que vous, vous avez vous aussi obtenu votre part d'éloges et avez été capable de vendre vos œuvres de manière suffisante pour vivre une existence confortable.

Vous avez récemment été fasciné par les tableaux d'une artiste que vous aviez rencontrée en fréquentant l'école : Charlotte Geoffrey. Son travail macabre transcende la ligne entre Surréalisme et Réalisme et possède une subtilité que vous lui enviez. Vous avez une fois ou deux correspondu avec elle et l'avez même invitée à venir au Musée d'Arkham comme conférencière. Elle déclina alors poliment votre proposition, mais vous auriez aimé la rencontrer à nouveau pour apprendre les secrets de son art.

Bien que vous la connussiez à peine en-dehors de son œuvre, vous avez été sonné en apprenant la nouvelle de la mort de Charlotte et, lorsque vous avez reçu une invitation pour assister à son service commémoratif, vous avez eu conscience qu'une grande occasion se présentait à vous. Pour le compte du Musée d'Arkham, vous pourriez peut-être acquérir quelques-unes de ses meilleures œuvres exposées au Musée d'État de Léningrad et, avec un peu de chance, vous pourriez également être en mesure de percer enfin les secrets de ses techniques picturales.

Documents à distribuer

No. G. 14.

No. نمرة	Orig'l No. نمره اصليه	Words كلمات	Date Stamp
1674	3143	11	CAIRO 21 JUIL 92

RECEIVED — From من / At الساعه / By التلغرافجي

SENT — To الى / At الساعه / By التلغرافجي

REMARKS ملحوظات

Office of Origin مكتب الصدر	Date تاريخ	Time وقت
Louxor	21/07/26	

EGYPTIAN STATE TELEGRAPHS مصلحة التلغرافات المصرية

To الى

Chicago House
1155 E 58th St
Chicago, IL

Mes amis, grande nouvelle - stop - Traces d'une Nouvelle Crypte à Medinet Habou - stop -
Venez vite - stop - Curiosité d'une ancienneté exceptonnelle et d'une origine étrange qui requiert
votre attenton immédiate - stop - Indicatons préliminaires : Second tombeau dans la Vallée des
Idoles avec des indices sur la défaite des Peuples de la mer - stop -
Professeur Bollacher, Chicago House, Louxor - stop -

Louxor - Document A

8 juillet 1926

Chers amis,

J'espère que cette lettre vous arrivera bien et je voudrais pouvoir en dire autant. Les fouilles ici à Louxor avancent rapidement. Il semble que chaque jour apporte son lot de nouvelles découvertes. Ce rythme effréné a cependant un coût considérable. Il possède Aaron, je le crains, et un jour sans avancée ne fait que l'épuiser un peu plus.

Pour ma part, je m'ennuie de mes chers amis. La compagnie est difficile à trouver par ici à Louxor, même parmi les collègues de Chicago House. J'avoue que le professeur Jamison est mon seul véritable compagnon, bien que je doive compter mon temps, même avec lui, car cela rend Aaron extrêmement malheureux.

Je suis désolée de vous accabler avec mes préoccupations. Mon seul espoir est que, si vous venez, vous pourrez être d'un peu de réconfort pour mon mari, et conjurer un peu plus longtemps sa folie croissante.



Affections,
Rose Bollacher

Louxor - Document C



Louxor - Document D

- 5 août : Reprise des travaux sur la Grande Muraille
de Médinet Habou. Hiéroglyphes presque impossibles à
déchiffrer, mais Bollacher a confiance.
- 18 août : Bollacher loin. Rose et moi travaillons sur
une nouvelle traduction. Plaisir de travailler avec
quelqu'un d'autre que le vieux malabar.
- 25 août : Découverte ! Traduction et carte pour nou-
velle crypte. Bollacher de retour cette semaine. Rose
refuse d'aider à ouvrir la crypte.
- 1er septembre : Bollacher conduit expédition vers
nouvelle crypte. Rose angoissée, menace de partir. Bolla-
cher revient avec pierre angulaire.
Quelque chose a changé — me demande s'il sait.

Chéri,

Je suis désolée, mais je ne peux pas supporter davantage la folie de Bollacher. Je sais ce que j'ai vu dans la crypte. Je respecte ta décision de rester près de lui, même si mon cœur se brise. Si tu changes d'avis, je t'attendrai à l'Ali Baba demain soir à 9 heures. Viens avec moi en Espagne — nous pouvons laisser derrière nous l'enfer de Louxor et nos pensées ne s'attarderont plus jamais sur son atrocité immortelle.

Je t'attendrai.

Louxor - Document F





Louxor - Document G

Ph'nglui mglw'nafth Cthulhu Rl'yeh
wgah'nagl fhtagn

non faits de chair et de sang
ils avaient une forme
au-delà de la matière

les étoiles sont propices
laissez-les proliférer
dans le ciel !

Dans sa demeure de R'lyeh

ô glorieuse résurrection !
Faisons mûrir le monde pour leur relèvement !



Louxor - Document I

Londres - Document A

LE BRITISH MUSEUM

ADAIR MERRIWEATHER
CONSERVATEUR EN CHEF
MALCOLM E. HARROD III
CONSERVATEUR
COLIN O'DONNELL
CONSERVATEUR
VERNON WHITLOW
CONSERVATEUR

LE CONSEIL
ET LE PRÉSIDENT
DU BRITISH MUSEUM

VOUS INVITENT CORDIALEMENT À UN

DÎNER DE GALA
LE 18 DÉCEMBRE 1928

POUR FÊTER L'INAUGURATION DE L'EXPOSITION
GRANDE STATUAIRE : L'ART DE ROME - AILE NORD

Dans l'attente de vous revoir !
N'hésitez pas à amener des invités -

VW

RSVP - CRAVATE NOIRE EXIGÉE

FORM 1204

CLASS OF SERVICE	SYMBOL
Telegram	
Day Letter	Blue
Night Message	Nite
Night Letter	N L

If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.

WESTERN PACIFIC TELEGRAM

NEWCOMB CARLTON, President — GEORGE W. EATINGS, First Vice-President

CLASS OF SERVICE	SYMBOL
Telegram	
Day Letter	Blue
Night Message	Nite
Night Letter	N L

If none of these three symbols appears after the check (number of words) this is a telegram. Otherwise its character is indicated by the symbol after the check.

A : GROUPE DE BLOOMSBURY

URGENT PARLER AVEC VOUS APRES GALA STOP
NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS APPARUS STOP
LEGS STOP
= VERNON

Londres - Document B

Londres - Document C1

10 décembre 1928

Cher Vernon,

Je souhaite que cette lettre vous trouve en bonne santé.

J'espère que votre nouvelle exposition avance bien et que tout sera fin prêt pour votre grand gala. Je regrette de ne pouvoir y assister personnellement, mais les enfants et mon travail me prennent tout mon temps.

Tout bien considéré, James et Mélanie se portent bien. Miss Christy a emménagé avec nous et les jumeaux ont paru largement ignorer les horreurs apparues à Louxor.

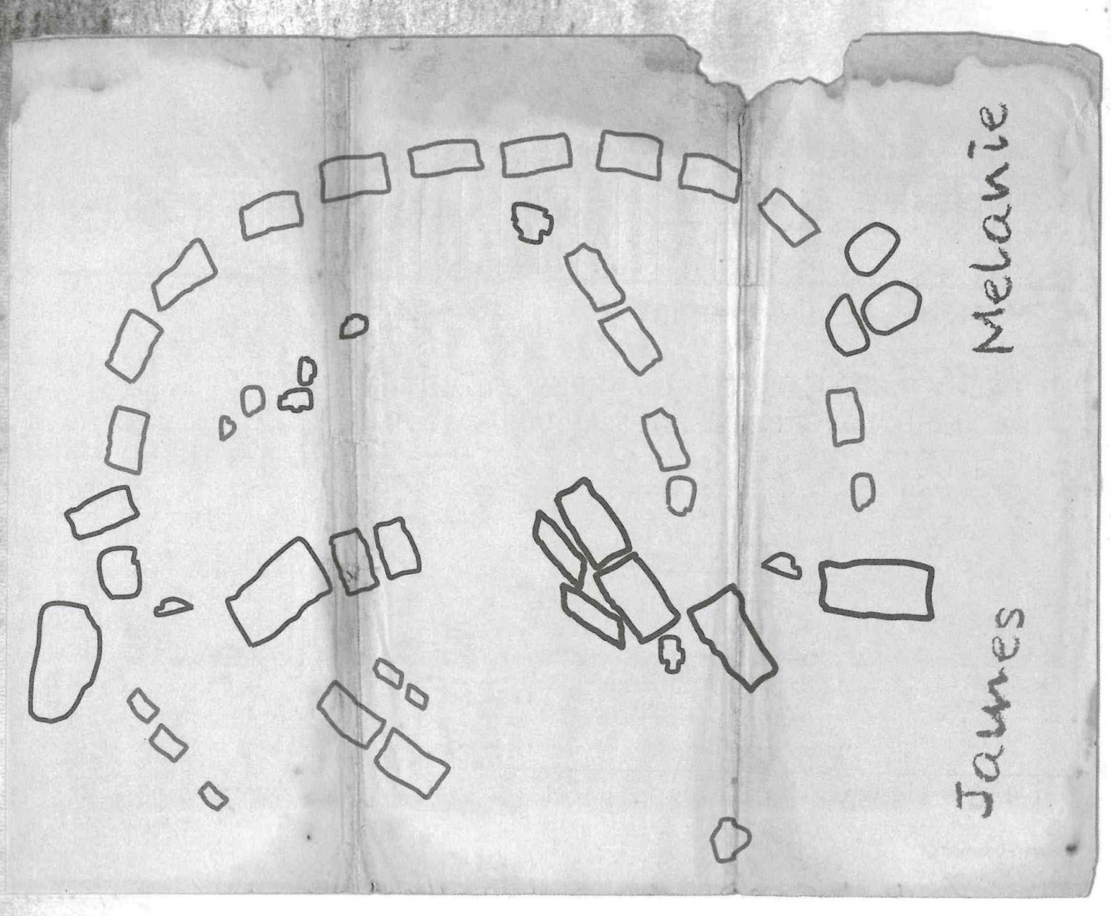
En parlant des jumeaux - j'ai joint à cette lettre l'une de leurs dernières productions. Vous aviez trouvé leurs dessins curieux lors de votre visite et j'ai pensé à vous en envoyer un récent.

James et Mélanie ont élaboré ensemble celui-ci. Je suis heureuse qu'ils retournent à des jeux plus normaux.

Je vous souhaite bonne chance pour votre magnifique inauguration et j'espère que le gala sera une formidable réussite. Écrivez-moi lorsque vous en aurez le temps.

Sincèrement vôtre,

Lily



Londres - Document C2

Londres - Document D

19/12/28

Complot ?

Demander à A. M. à propos des mythes du Néolithique

Cérémonie dans le cercle -

Quand ?

Qui la célébrera ?

C. O. ?

Fouiller bureaux demain soir

MUSÉE DE CIRE
ET
CABINET DE CURIOSITÉS
ZEPHRAM

Venez admirer les fidèles reproductions en cire des personnages les plus hauts en couleur de l'histoire !

Venez admirer de nombreuses merveilles et aberrations venant des pays étrangers !

Et affrontez notre **Chambre des horreurs**, si vous l'osez !

18, Cranbourn Street, Bloomsbury

Ouvert du lundi au samedi,
de 10 heures à 17 heures

Londres - Document E

Londres - Document F

Venez me retrouver au
salon de Thé Buszard
sur Oxford Street
cet après-midi à 4 heures
J'ai des informations importantes
pour vous
Venez seuls

Londres - Document G

British Museum
A. Merriweather
Conservateur en chef

Uniquement sur rendez-vous
Bureau : BRI-1543

17, Old Sarum Street
près d'Amesbury

canere chanter
liberos enfants

Londres - Document H

Ленинградский таймс 28, October 1927



UNE ARTISTE RENOMMÉE MEURT DANS UN MALHEUREUX ACCIDENT





Charlotte Geoffrey Orkonov, 39 ans, une artiste renommée originaire de Sutter's End, est décédée le jeudi 27 octobre. Connue pour ses peintures étranges mais encensées par le public telles que « Une étude en écarlate » et « La Dame en épines », les œuvres de Mme Orkonov ont figuré dans des expositions internationales, au Musée d'État d'art à Leningrad, en Russie, et au Louvre à Paris, en France. Mme Orkonov vivait en Russie depuis son mariage, il y a plusieurs années, avec Alexeï Orkonov, un éminent savant russe.

Un service commémoratif en l'honneur de Mme Orkonov se tiendra le dimanche 21 novembre, à Leningrad. Plus localement, la famille Geoffrey tiendra cette semaine une cérémonie du souvenir à Innsmouth.

Mme Orkonov laisse un mari et deux enfants. L'aînée, Elena Orkonov, 18 ans, est danseuse à Leningrad ; la plus jeune, Katarina Orkonov, 9 ans, a été confiée aux soins des autorités russes. Le frère de Mme Orkonov, le célèbre poète Justin Geoffrey est, pour sa part, décédé il y a trois ans.

UN ÉDITEUR RETROUVÉ MORT

Josef Gutman, 46 ans, un ressortissant allemand, a été retrouvé mort ce matin dans de mystérieuses circonstances. Les autorités admettent leur embarras pour comprendre comment cet éditeur réputé d'ouvrages sur l'occultisme a pu avaler quarante et une livres de poisson, en une seule séance semble-t-il. Le corps de M. Gutman repose actuellement à la maison funéraire Strough & Michaels. Heures d'appel : jeudi soir, de 5 à 7 heures.

Léningrad - Document A

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE

CLASS OF SERVICE
This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT — J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS	
DL	Day Letter
NM	Night Message
NL	Night Letter
LCO	Deferred Cable
NLT	Cable Night Letter
WLT	Week End Letter

The filing time as shown in the date line on full rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME

Received at Main Office. 608-610 South Saltonstall St. Always Open

CPZ481 R516DT 23Z LT45 OCT 29 1927
1025P
LENINGRAD, CCCP

MUSEE D'ARKHAM
13 CARCOSA LANE, ARKHAM, MA USA

CHERS COLLEGUES,

J'AI CRU COMPRENDRE QUE VOUS CONNAISSIEZ PERSONNELLEMENT LA REGRETTEE MME CHARLOTTE ORKONOV, OU TOUT AU MOINS SES TRAVAUX.

AU NOM DU MUSEE D'ETAT DE L'UNION SOVIETIQUE, JE VOUS INVITE A ASSISTER A SON SERVICE COMMEMORATIF LE 7 NOV. NOUS COUVRIRONS VOS FRAIS DE DEPLACEMENT. JE TIENS AUSSI A VOUS PARLER DE LA COLLECTION DE MME ORKONOV. LE MUSEE D'ETAT ENVISAGE DE LA VENDRE AUX ENCHERES.

CORDIALEMENT, YOURI KAMZANOV

Léningrad - Document B

- blessures qui présentent des contradictions — trop nombreuses pour avoir été auto-infligées ? Le suicide semble peu probable.

- Légères blessures au couteau, dans la cage thoracique et les avant-bras. Par quelqu'un positionné plus bas ou plus petit ? Suggère la plus jeune fille (Katarina), mais semble peu probable.

- Deux plaies sur le cou de la victime — ÉTRANGE.

- Notes récupérées dans le bureau indiquent correspondance avec un certain Vladimir Iejov, qui semblait porter un intérêt obsessionnel pour son art. Nécessité d'interroger Iejov — semble qu'il soit impliqué ou connaisse des informations pertinentes.

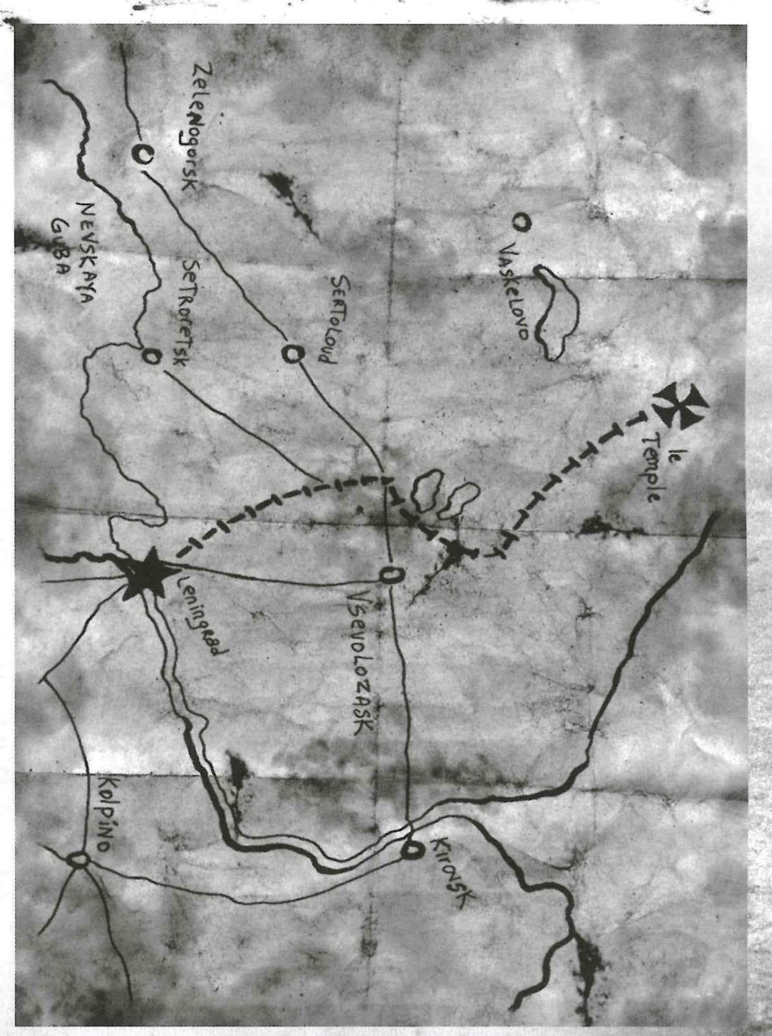
- Où se trouve la deuxième fille ? Nécessité de l'interroger aussi.



Léningrad - Document D



Léningrad - Document E



Léningrad - Document F

Léningrad - Document G

Souvenez-vous, mes enfants. Souvenez-vous. La nuit, les vents continuent à enfler, mais lorsque le jour se lèvera, il se réveillera et ses mains glacées atteindront la terre, caressant ces fidèles qui respectent et craignent sa majesté, et enfoncera ses griffes dans les païens incrédules. Certains voient une fin dans notre chute, provoquée par ceux qui voudraient trahir notre cause. Moi, je vois plutôt une leçon à en tirer et un commencement. Alors, n'oubliez pas.

Comme le phénix renaissant de ses cendres, notre nouvelle vie recommencera au temple de nos ancêtres. Les sauvages qui balayaient les steppes et sculptaient leur héritage à travers le pays dans des mers de sang saluaient notre Seigneur et Maître. Il bénissait en retour leur temple de ses vents glacés, et jugeait cela bon. Lorsque nos ancêtres prirent le temple par la force et consacrèrent nos vies à notre Maître, il nous donna une fois de plus sa bénédiction et, encore une fois, estima cela bon.

Aujourd'hui, notre Maître dort car nous l'avons déçu. Mais il nous a laissé les outils nécessaires pour le retrouver et le réveiller lorsque nous en serons dignes. Il nous donne un médaillon pour que nous l'utilisions comme une clé. Il nous fournit des visions, qui sortent des royaumes de l'imagination et entrent dans notre monde. Et il nous promet deux élues, qui détiendront la clé et déverrouilleront les portes de l'Au-Delà. Tenez le bâton, maîtrisez la peur et tout sera une nouvelle fois à nous.

Nous n'échouerons pas. Nous serons dignes de notre Maître, le Grand Vent, le puissant Ithaqua.

Le Seigneur et Maître, qui règne sur le froid,

Peut être appelé sur les hauteurs

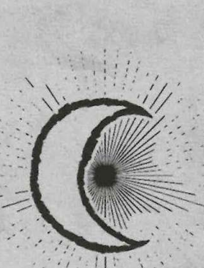
Au portail par le loup.

Le loup est l'avatar de la puissance du Seigneur,

Dont le hurlement commande à sa monumentale présence.

Le Seigneur et Maître, qui règne sur le froid,

Peut être banni dans les mondes au-delà



Au portail par la lune.

La lune commande au loup,

Et peut ainsi renvoyer le Maître.

Les Ombres de Léningrad & autres Contes

1920

Les Ombres de Léningrad & autres Contes abrite trois scénarios inédits en français pour le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Chaque aventure propose des personnages pré-tirés permettant de jouer immédiatement, ainsi que de nombreuses aides de jeu. Les gardiens peuvent inclure ces histoires dans leurs propres campagnes ou préférer les jouer de manière indépendante.

- **Mort à Louxor**. En 1924, les archéologues mettent au jour une terreur intemporelle emprisonnée sous les sables par le pharaon Ramsès III. La mort rôde désormais dans les ruelles poussiéreuses de Louxor. Est-il possible de l'ensevelir à nouveau, ou bien vos investigateurs succomberont-ils victimes du passé secret de Louxor ?

- **Folie Londonienne**. Au premier siècle de l'ère chrétienne, une légion romaine investi les plaines de Salisbury, aux confins des terres bretonnes. Elle anéanti les tribus qui cherchaient les faveurs d'un dieu païen par l'entremise de sacrifices sanglants. Peu de temps après, la légion disparue des annales de l'histoire. Aujourd'hui, en 1928, des adorateurs héritiers des anciens rituels tentent d'invoquer à nouveau l'antique bienfaiteur. Qu'adviendra-t-il s'il arpente à nouveau les plaines légendaires ?

- **Les Ombres de Léningrad**. Le décès d'une brillante artiste conduit les investigateurs jusqu'à la mythique cité de Léningrad. D'étranges indices les conduisent du Domaine Orkonov à l'Hôpital de la Révolution, puis au Musée d'État. Mais pour percer le plus terrifiante des mystères, vos investigateurs devront s'enfoncer dans le dédale des grandes forêts gelées.

Résolument ouverts et d'une grande simplicité de prise en main, chaque scénario se déroule dans les emblématiques années 20. Les nombreuses photographies d'époques contribuent à accroître le plaisir du voyage et de la découverte, en particulier celle de la Russie Stalinienne.
Partez à la découverte des Ombres de Léningrad, et d'autres contes...

Prix public conseillé 27 €

ISBN : 978-2-917994-35-1







WWW.SANS-DETOUR.COM

